

SUPER JUEGOS
Nº 36 ● ABRIL 1995 ● 375 PTAS.
GRUPO ZETA
8 420565 037006
00036
REVIEWS
Motor Toon GP
Dragon Ball Z
Fatal Fury Special
Road Runner
Chaos Control
EXCLUSIVA
REGALAMOS 9 PEGATINAS
DE LA PELICULA
STAR TREK
GENERATIONS
SUPERPREVIEWS
Illusion of Time
The Punisher
HEROES
STREET FIGHTER
DE CINE
SEGA ◆ NINTENDO ◆ SONY ◆ 3DO ◆ ATARI ◆ CD-i ◆ NEC ◆ CD32 ◆ NEO GEO

TE VAS A QUEDAR CO



MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

¿Quieres ser el amo de la pista? Pues ponte el casco y exprime toda la potencia de tu nuevo motor MD 32X. Doce circuitos diferentes para que no te canses de poner tierra de por medio. Once rivales entrenados en las colinas más duras de Colorado, y que no dudarán en usar codos y pies para hacerte comer el barro.

Disfruta, con el corazón a mil revoluciones por minuto, de increíbles sprites y unas animaciones de película.

Si eres un auténtico "motard" no podrás renunciar a este juego. Tú ya sabes a que me refiero.

SPACE HARRIER

Vas a experimentar una nueva sensación. El éxito de los éxitos en recreativas, ahora disponible para tu MD 32X. No es un matamarcianos. No es un simulador. Es algo único, especial. Transpórtate a la Galaxia más lejana y lucha hasta el fin para rescatar a la población de Fantasy Land. Los más extraños reptiles, fantasmas de armas tomar y una legión de malvados brujos te están esperando.

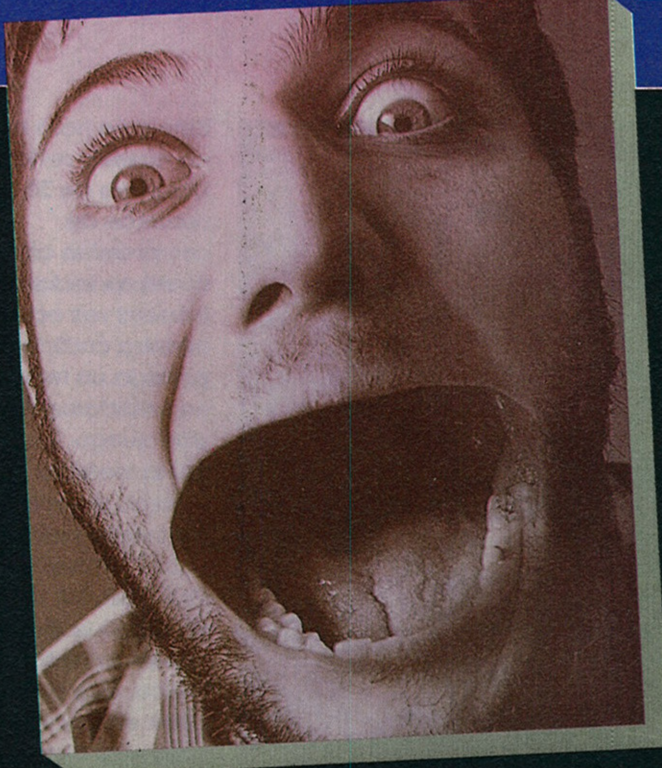
¿A qué esperas para darles su merecido?

METAL HEAD

Transporta tu cerebro al interior de este engendro metálico y no te comas la cabeza. Destruye al enemigo al ritmo de la más increíble música Heavy Metal. ¡Esto es muy fuerte y tú has sido uno de los elegidos! Hazles frente con todas tus armas y consigue el control de la ciudad ¡o lo que quede de ella!

Unitros

...N LA BOCA ABIERTA



Fíjate. Nunca has visto nada igual.
Seis juegos, seis, que no son de esta Galaxia. Pertenecen a otro Planeta.
Al mundo 32X.
Nuevos efectos, gráficos brutales y toda la acción de las verdaderas recreativas.
Siéntelos y cierra la boca, porque se te caerá la baba.

GOLF 36 GREAT HOLES



Lo sabemos. Eres todo un profesional del golf, o por lo menos, eso dices a tus amigos. Tienes toda la razón, porque con este juego, hasta tú puedes ganar al gran "Seve". Todo un lujo. Y para lujos los gráficos, animaciones y sonido de este juego sin par. Si quieres seguir fardando... ¿qué tal unos hoyitos?

AFTER BURNER COMPLETE



No apto para cardiacos. La conversión más completa realizada para una consola, según los expertos, aterriza en tu MD 32X. Una explosión de efectos que dejarán volar muy lejos tu imaginación, tan lejos que tendrás que enfrentarte a los más diversos peligros para volver a casa. Que no te tiemble el pulso a la hora de realizar increíbles giros de 360° o cuando tengas en el punto de mira a tus enemigos. Si necesitabas munición, ¡aquí la tienes!

COSMIC CARNAGE

¿Quieres pelea? Aquí la tienes. El último juego tridimensional para los jugadores de lucha es el no va más. Efecto zoom, golpes mágicos y unos escenarios galácticos que te dejarán de piedra. Que no se te vaya la fuerza por la boca. La necesitarás toda para hacer frente al tremendo poder de los luchadores cósmicos.



SUMARIO

ABRIL 1995

36



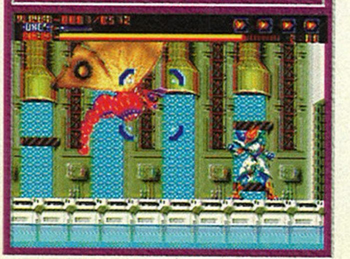
Este mes hará historia en nuestra revista. Después de 35 números de compromiso con nuestros lectores, por primera vez ocupa nuestra codiciada portada un tema que no es estrictamente un videojuego. La ocasión así lo merecía. El estreno durante este mes de la película sobre STREET FIGHTER, LA ULTIMA BATALLA supone un hito en la historia lúdica, que promete dejar en mera anécdota cualquier otro intento de trasladar al celuloide a personajes carismáticos del videojuego. Por cierto, la película tendrá su cartucho que en los próximos meses presentaremos en SUPER JUEGOS.

EN PORTADA









SUPER PREVIEWS

REVIEWS

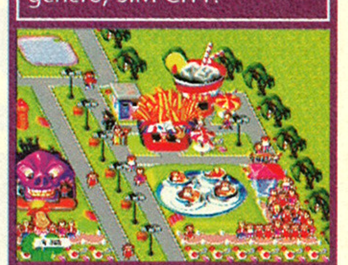












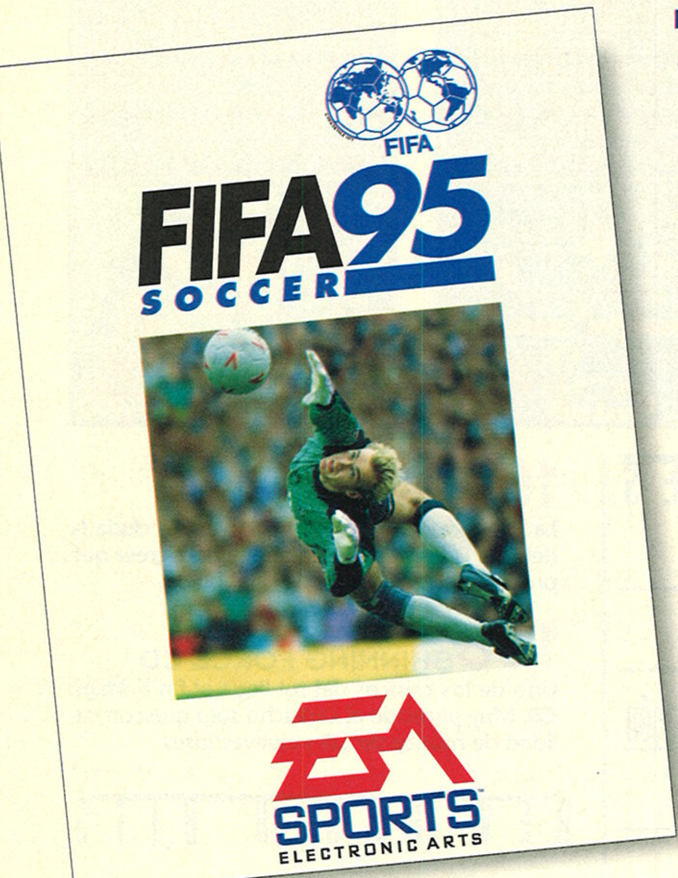
SECCIONES





REVIEWS 8 BITS

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME



Deportivo

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

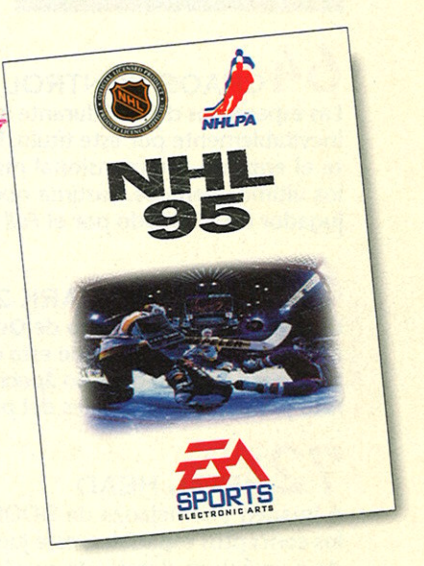
48 equipos internacionales y 960 jugadores cada uno de ellos con uno de los trece niveles de habilidad disponibles. Mas de 2.000 fotogramas de animación de jugadores. Toques de pecho, pases de pecho, pases de tacón, regates y disparos. Además con FIFA International Soccer, nueva ventana Isocam especial para los saques de esquina, saques de banda y saques de puerta.

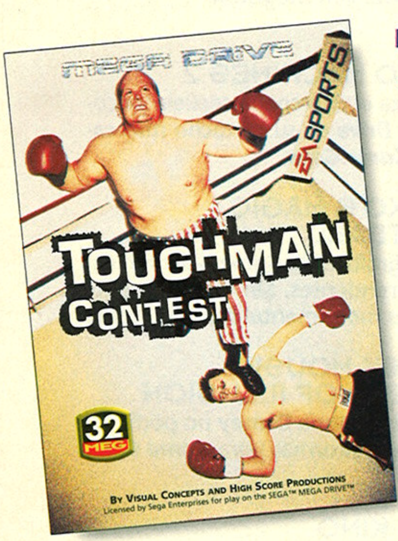
FIFA Soccer '95 disponible en Sega Mega Drive, FIFA International Soccer disponible en Sega Game Gear, 3DO Interactive Multiplayer, PC y PC CD ROM

Deportivo

NHL Hockey incluye partidos de un sólo tiempo, marcadores, exhibición, eliminatorias, y el modo "el mejor de entre siete eliminatorias", alineaciones reales de la NHLPA con logotipos y jugadores auténticos, edición de alineaciones, estadísticas del partido y de los jugadores... y, lo mas importante: el aspecto y la sensación de estar jugando con una auténtica "fiera" de 16-bits.

Disponible en Sega Mega Drive y Sega Game Gear

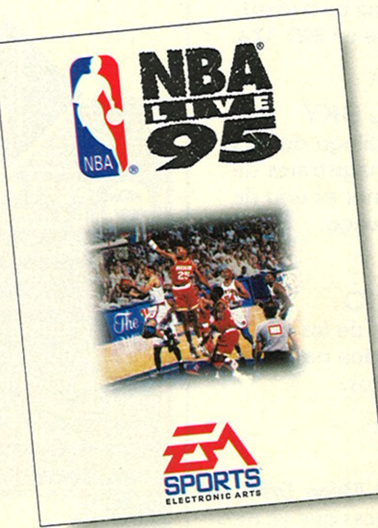




Deportivo

Auténtico crujido de huesos con todos los contendientes boxeando. 32 megas de gráficos y sonidos. 24 boxeadores individualmente clasificados. Movimientos especiales, modo de entrenamiento y la capacidad de juego clásica de EA SPORTS que te mantendrá contra las cuerdas.

Disponible en Sega Mega Drive



Deportivo

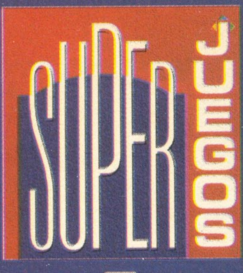
NBA® Live 95 te acerca aún más a todo el ambiente y la acción que caracterizan a la NBA®. Con una exclusiva perspectiva de la cancha y una presentación de estilo televisivo en alta resolución, NBA® Live 95 te ofrece el combinado perfecto de acción directa y apoyo estratégico. Impresionante desarrollo del juego orientado a la acción: Pases en el aire, alley Oops, tapones y mates, función turbo y pases a la carrera.

Disponible en Sega Mega Drive y PC CD ROM

Moratín, 52, 4º dcha, 28014 Madrid.
Tel: 91/429 38 35; Fax: 91/429 52 40

TELÉFONO **SERVICIO ATENCION AL USUARIO: 91/429 11 61**





GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director de Arte: Tomás Javier Pérez
Redactor Jefe: Marcos García
Jefe de Sección: José Luis del Carpio
Edición: Juan José Martín Sanz
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V. (maquetación), Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen) y Soledad González (fotografía)
Maquetación: Belén Díez España
Portada: Raúl Martín
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Consejero Delegado: F. Javier López López
Director Gerente: José L. García Yáñez

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: Félix P. Trujillo
Controller: Josefina Agüero
Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
Director Comercial de Mensuales: José Manuel Sánchez Ruiz
Coordinadora Publicidad: Marina Lara
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 98 42
Cataluña y Baleares: Isabel Font. Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona. Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute. San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

Directora Comercial Internacional: Brigitte Bauer O'Donnell 12. 28009 Madrid. Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 98 45

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: 61 275 46 46
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 375 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92

CARTA DE LA REDACCION

TIEMPOS NUEVOS, TIEMPOS SALVAJES



Estamos despistados ante tanto revuelo por las nuevas consolas. Todo parece indicar que la tecnología va por un camino y la demanda de dicha tecnología por otro. Desde Japón nos venden consolas ultramodernas, mientras que por aquí hay gente que aún piensa que la Master System es la octava maravilla. Mucho nos sorprenderíamos si supiéramos las cifras de venta actuales de los 8 bits cuando, según se anuncia, estamos en la antesala del futuro lúdico virtual. El desmadre informático que tenemos en puertas no se ajusta ni a la comprensión, ni a las pretensiones del usuario corriente y moliente. Aparecen nuevas revistas cuando lo que tratan no se puede adquirir con garantías totales ni con un precio razonable. Vemos como junto a nuestros vetustos sistemas de juegos, otrora ultramodernos, aparecen ingenios capaces de relegar a las máquinas de 16 bits a meros pisapapeles. Se plantean batallas entre soportes inéditos en nuestro país cuando aún nadie ha sabido qué consola de 16 bits es la mejor. Esto es una auténtica locura que... nos apasiona. Nos apasiona porque no podemos dejar pasar desapercibidas las maravillas que entrañan estas nuevas máquinas, el enorme cruce de sensaciones que despierta contemplarlas. Estamos ante una revolución comparable a la del vídeo, a la de los cajeros automáticos o a la de la propia televisión en color. El salto es tan grande en tecnología, calidad y, sobre todo, en precio que parece mentira que aún pueda pensar alguien que esto es cosa de niños. Nos encaminamos hacia una era del usuario de élite. Da la sensación que sólo dicha élite va a ser capaz de divertirse ante una televisión. Sólo los que dispongan de una buena cantidad de dinero van a poder saciar la sed de diversión y mirar por encima del hombro al resto de usuarios. Por si fuera poco, nuestra peseta se desploma, con el consiguiente aumento de precio de los nuevos sistemas. El futuro es para la élite o, por lo menos, eso es lo que nos quieren vender. Una gran mentira. No hay que tener miedo. Olvidémonos de dicho futuro y miremos el presente. Un presente de 16 bits cada vez más asequible al público y cada vez más operativo. Lo que venga ya llegará. Lo esperaremos con la impaciencia justa. Con la impaciencia necesaria.

NOTICIAS

Spaco apoya a sus clientes

La compañía **Spaco** amplía su servicio de atención al consumidor para los usuarios de la consola *NES*. De esta manera, los interesados podrán recibir información telefónica o por correo de cualquier género sobre los juegos que esta importante firma distribuye en España para los ocho bits de **Nintendo**. Desde el lugar donde poder adquirir los cartuchos en caso de no encontrarlos, hasta passwords, soluciones y todas las características de los mismos.



(91) 803 46 42
de 8:30 a 14:30
de 15:30 a18:00

Está claro que, como dice la propia compañía, si tienes una *NES* esto te interesa. Para mayor información, aquí tenéis los datos.

Teléfono de consulta: (91) 803-46-42 de 8:30 a 14:30 y de 15:30 a 18:00.
Dirección: **SPACO S.A.** Servicio de Atención al Usuario;
Av. de la Industria, 8. 28760
Tres Cantos (MADRID).

Judge Dredd entra en juego

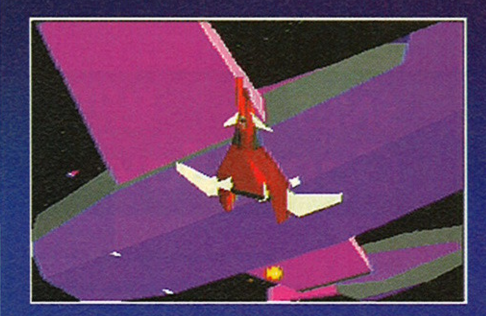
JUDGE DREDD, la película futurista basada en el cómic de **2000 AD** y protagonizada por el musculoso Sylvester Stallone, será dentro de escasas fechas un nuevo videojuego para *SNES, Mega Drive, Game Boy* y *Game Gear*. Los responsables de la conversión serán los muchachos de la compañía **Acclaim** y, según los últimos datos, todo parece indicar que se convertirá en un éxito para la compañía norteamericana. Para que os imaginéis lo que se avecina, las versiones para 16 bits contarán con 16 megas, personajes digitalizados, escenarios sacados de la película y el cómic, *morphing* de personajes, 14 niveles de acción constante y 14 jefes de final de fase. **JUDGE DREDD** estará disponible en Julio de este mismo año, pero muy pronto os ofreceremos todos los detalles de este gran título.



Apple y Bandai se unen en la lucha

Las multinacionales **Apple** y **Bandai** han firmado un acuerdo para dar vida a un ambicioso proyecto multimedia. El resultado de esta colaboración se conocerá bajo el nombre de **Pippin** y, gracias a sus portentosas cualidades técnicas, parece estar llamado a ocupar un importantísimo papel dentro del sector. Para que os hagáis una idea, echad un pequeño vistazo a sus números y características:

- Microprocesador RISC PowerPC 603 de 66 MHz.
- Arquitectura de 64 bits.
- Superescalar con procesamiento de 3 órdenes cada ciclo de reloj.
- Caché de datos de 8 KB y un caché de instrucciones de 8 KB integrado.
- Unidad de *CD-ROM* de cuádruple velocidad.
- Fácil ampliación de memoria con tarjetas.
- Función vídeo, monitor compatible para vídeo S del sistema NTSC y PAL.
- 16,7 millones de colores.
- Sistema operativo *Mac* versión Run Time.
- Incluye el Quick Time 2.0, Quick Draw.
- Sistema operativo integrado de los programas de *CD-ROM*.
- *CD* para música.
- Cinematografía según WhiteBook de MPEG (con descodificador).







Nuevos tìtulos para Saturn y MD 32X

Sega España acaba de entregarnos una copiosa y espectacular muestra de lo que serán sus bazas en la consola ***MD 32X*** para los próximos meses en nuestro país, y un adelanto de lo último para ***Saturn.*** En ***MD 32X*** podremos disfrutar de tres excelentes *shoot'em up* con tres concepciones completamente diferentes: MOTHER BASE, CORPSE KILLER y STELLAR ASSAULT.

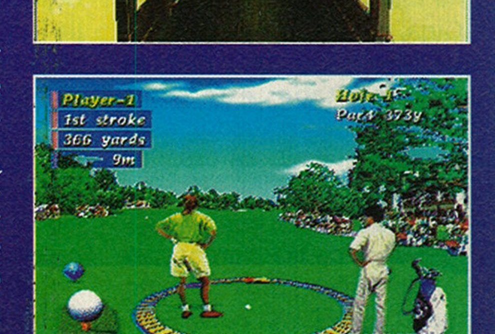
El primero es un curioso *shoot'em up* con vista isométrica, similar al grandioso VIEW POINT para ***Neo Geo,*** y en el que podremos pilotar unos cuantos prototipos por el sistema de ensamble.

STELLAR ASSAULT, por su parte, constituye todo un prodigio de la técnica parecido a STAR WARS, pero con total libertad de movimientos y una calidad gráfica sin parangón.

El último, CORPSE KILLER, es el primer juego en ***CD*** para ***MD 32X,*** y se trata de una aventura en *Full Motion Video* plagada de acción y zombies.

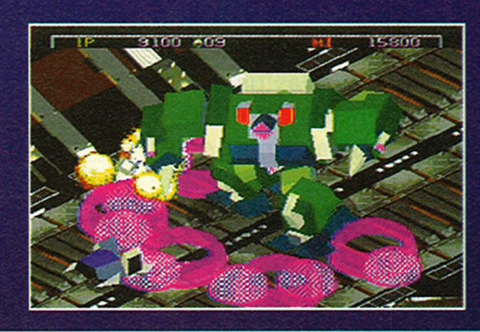
En cuanto a los títulos de ***Saturn,*** ahí más variedad ya que tenemos una aventura gráfica -RAMPO-, un simulador de golf -PEBBLE BEACH GOLF- y un juego de estrategia -GOTHA-.

Con RAMPO, los aficionados a las aventuras interactivas podrán adentrarse en los misterios y enigmas de una compleja trama centrada en el corazón del Lejano Oriente. PEBBLE BEACH GOLF es la énesima y más poderosa versión del clásico simulador de golf. Para finalizar con este interesante catálogo resulta imprescindible hablar de GOTHA, un título de estrategia pura y dura enmarcado en un entorno futurista y espacial.











Jaguar por fin en España

La compañía **Products Final** ha sido nominada por **Atari Corporation** como la empresa encargada para la distribución en todo nuestro país de los productos de dicha multinacional. La presentación oficial de su sistema ***Jaguar,*** la única consola de 64 bits existente en el mercado hasta el lanzamiento de la ***Ultra 64,*** se hará en la primer quincena del próximo mes de Abril y posteriormente, allá por el mes de Junio, irán apareciendo hasta un total de 17 juegos.

Por otro lado, **Atari** ha firmado recientemente acuerdos con 150 compañías para la creación de videojuegos para ***Jaguar,*** y en breves fechas (Mayo 95) aparecerá una unidad de ***CD-ROM*** para acoplar a dicho sistema y un casco de realidad virtual. Este último periférico será diseñado por **Virtuality** y parece ser la poderosa contestación de **Atari** al *Virtua Boy* de la compañía **Nintendo.** La siguiente generación de sistemas empieza a tomar posiciones y, gracias a **Products Final**, seremos testigos de este acontecimiento.



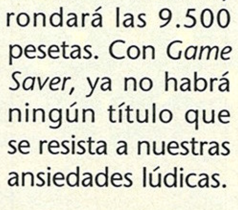
Satellaview, el canal satélite de Nintendo

Nintendo parece estar dispuesta a no ceder un sólo milímetro en su batalla con **Sega** por la supremacia tecnológica en el mundo del videojuego. Siguiendo el ejemplo de su antagonista, acaba de poner en marcha **Satellaview.** Este proyecto será la replica vía satélite, a través del canal ST Giga, de dicha compañía al **Canal Sega** (por cable), que tan buenos resultados está cosechando en Estados Unidos. Gracias al **Satellaview,** los usuarios de ***SNES*** podrán recibir información de novedades, trucos e incluso demos de los últimos juegos, y almacenar los datos en un cartucho especial llamado BS-X muy similar en su diseño a *Super Game Boy*. El precio aproximado de esta maravilla de la técnica rondará las 20.000 pesetas en Japón, y **Nintendo** estima unas ventas para el primer año de dos millones de unidades. Aún no se ha confirmado, pero parece que existirá una cuota de suscripción, que se eliminaría alcanzando ciertos niveles de publicidad y popularidad entre ususarios. Además de estos servicios con Satellaview tendremos acceso a noticias, tops musicales entrevistas y mucho más.



Game saver, una ayuda de lujo

El sueño de cualquier jugador en apuros y, sobre todo, de los obsesionados por conocer los finales de todos los juegos acaba de hacer su aparición en el mercado español y recibe el nombre de *Game Saver*. Los días de grandes hazañas lúdicas, en los que nos dejábamos la vista en una pantalla intentando alcanzar la meta soñada de conquistar un bello final, han tocado a su fin. Tras un largo y exitoso periplo por las consolas ***SNES*** de los Estados Unidos donde cosechó todo tipo de elogios por parte de las revistas especializadas, *Game Saver* aterriza en nuestras tiendas. Este utilísimo artilugio nos permitirá grabar la partida en cualquier punto del juego, evitándonos el sufrimiento de tener que volver a empezar en caso de un siniestro total. Este periférico guarda cualquier tipo de juego, en cualquier nivel y en toda circunstancia. Los terribles enemigos finales ya no constituirán un obstáculo insalvable. Creado por la compañía **Nakitek,** será distribuido en nuestro país por la empresa **Arcadia** y su precio (por lo menos el recomendado a las tiendas) rondará las 9.500 pesetas. Con *Game Saver*, ya no habrá ningún título que se resista a nuestras ansiedades lúdicas.





SABIAS QUE...

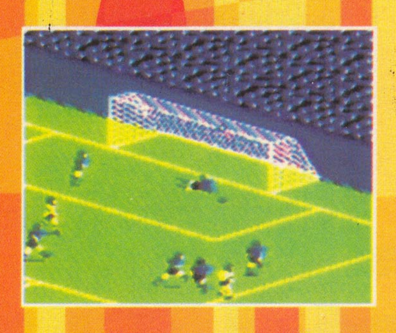
* SENSIBLE WORLD OF SOCCER para ***Amiga*** es el juego más vendido -y a una notable distancia de cualquier otro programa de ordenador- en Gran Bretaña. Esperemos que este éxito anime a la compañía inglesa para convertir este lanzamiento muy pronto a consola.

* **THQ** ha adquirido varias licencias más de la compañía norteamericana **Electronic Arts** para programar en ***Game Boy.*** Entre otras: FIFA 96, NHL HOCKEY 96 y JOHN MADDEN 96. Para ***Super Nintendo*** de momento sólo tres: URBAN STRIKE, PGA EUROPEAN TOUR y PGA TOUR III.

* La batalla ***Saturn-PlayStation*** en Japón sigue siendo favorable al sistema de **Sega** en número de ventas. Aunque la diferencia parece reducirse, ***Saturn*** mantiene una considerable ventaja (200.000 unidades).

* Las ventas en el mercado europeo de software siguen lideradas por los juegos de consolas en más de un 70 % frente a los juegos de ordenador y ***CD.***

EL JUEGO DE EA SPORTS™ MÁS VENDIDO EN 16 BITS AHORA PARA TU CONSOLA GAMEBOY





FIFA

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

La versión más realista y completa del deporte más popular del mundo está ahora a tu disposición para tu consola Game Boy.

- Alineaciones de equipo y características de cada jugador perfectamente simuladas para 48 equipos internacionales.
- Altera las condiciones del campo e influye en el movimiento del balón con la opción meteorológica
- Textos de pantalla en castellano
- Perspectiva única del campo idéntica a la de la versión en 16 bits
- Contraseña al final de cada partido para retomar el juego donde lo dejaste, y cuando quieras
- Diversas modalidades de juego, tales como: Liga, torneo amistoso, competición eliminatoria, y la opción del Mundial.
- **Cartucho de 4 Megas, compatible con Super Game Boy.**

Un juego divertido, lleno de diversión asegurada, donde tú controlas toda la acción, dentro y fuera del campo.

Distribuido por:



GAME BOY



EL MEJOR GOLPE DE VAN DAMME

La industria cinematográfica ha decidido aprovechar el éxito del clásico videojuego para producir STREET FIGHTER, LA ULTIMA BATALLA. Este filme, interpretado por Jean Claude Van Damme y Kylie Minogue y dirigido por Steven E. de Souza, promete ser uno de los grandes éxitos de la cartelera nacional en el presente año. Su estreno: el 7 de Abril.

Después del brillante paso por televisión de medio mundo vía consola, ha llegado el turno de disfrutar de los fantásticos personajes de **STREET FIGHTER 2** en la pantalla grande de los cines. Primero fue sólo un juego. Después un clásico. Más tarde una leyenda. Ahora, gracias a este trepidante filme, el mito pasa a formar parte de la historia, de una historia que a todos los aficionados a los videojuegos nos incumbe.

Tropas de las doce Naciones Aliadas fueron brutalmente asesinadas y 63 de sus empleados han sido capturados y tomados como rehenes por el general renegado M.Bison. Al recrudecerse la lucha, este arrogante militar comunicó al mundo que los trabajadores secuestrados serían asesinados en 72 horas, salvo que recibiera como compensación la nada despreciable cifra de 20 millones de dólares. El coronel William F. Guile ha tomado el mando de las Fuerzas Aliadas. Su objetivo no es otro que liberar a los rehenes sin causarles ningún tipo de daño.

Este atractivo y su-





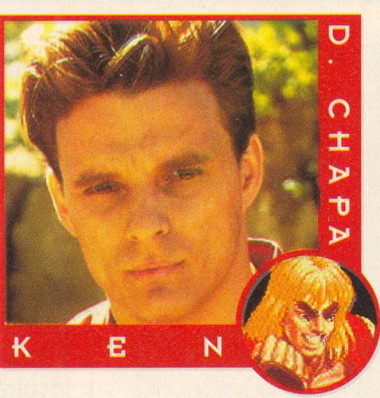
El argumento de la peliculo se inspira en el desarrollo del videojuego. El general M. Bison ha capturado a 63 rehenes de las Naciones Aliadas. A cambio de su rescate exige la cifra de 20 millones de dólares. En caso contrario, los cautivos serán asesinados en 72 horas. Sin embargo, el coronel Guile intentará evitar esta tragedia.

gerente argumento abre lo que, sin duda, puede considerarse como la película más representativa del universo lúdico. Para empezar, la versión videojuego de esta película es prácticamente un hecho, y consistirá únicamente en cambiar los gráficos de los luchadores por digitalizaciones de los actores al más puro estilo de MORTAL KOMBAT.
Esta explosiva aventura de acción está inspirada en los conocidos personajes (Ryu, Ken, Chun Li o Cammy) que copan todos los papeles estelares. Entre todos ellos destacan especialmente dos: M.Bison y Guile, que representan la eterna lucha entre el mal y el bien.
El tercer papel sobre el que se apoya la aventura es la bellísima Chun Li, que es el pilar básico del hilo argumental durante gran parte de la película. Sagat y Cammy también han sido muy bien tratados por Steven E. de Souza, director y guionista.

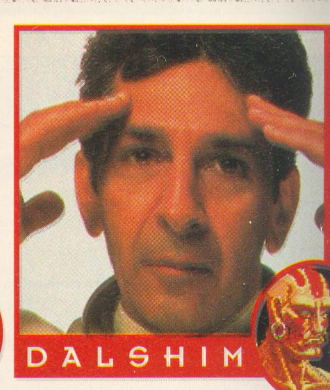
El resto de los famosos luchadores desempeñañ papeles menores, meramente circunstanciales, que apenas aportan el nombre y poco más.
Analizada la película desde la óptica de un aficionado al videojuego, los que acudan a las salas cinematográficas a contemplar el filme podrán observar como sus personajes favoritos realizan en las luchas los mismos movimientos que pudieron ver en el videojuego. Incluso acciones especiales serán adaptadas con



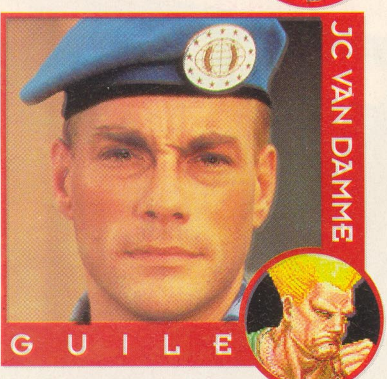










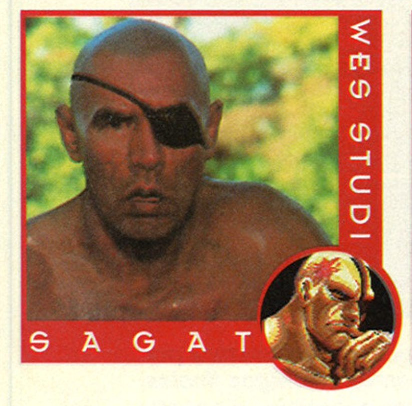


asombrosa similitud. Estas llaves podrán verse en especial en los últimos 30 minutos de la película. Durante este período temporal la historia alcanza niveles épicos.

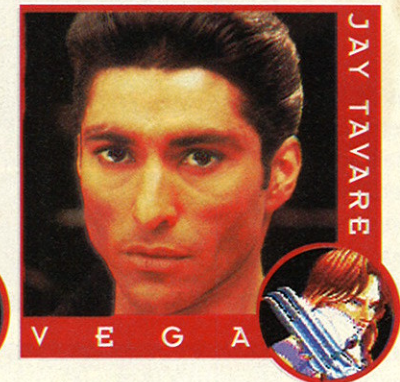
Steven de Souza, que realiza su debut cinematográfico con **STREET FIGHTER 2**, ha forjado su fama gracias a sus obras de acción (JUNGLA DE CRISTAL 1 y 2, 48 HORAS o COMMANDO). La producción corre a cargo de Edward R. Pressman (WALL STREET, THE CROW). Kenzo Tsuijimoto es el productor, con Tim Zinnemann, Jun Aida y Sasha Harari como productores ejecutivos. En la creación del

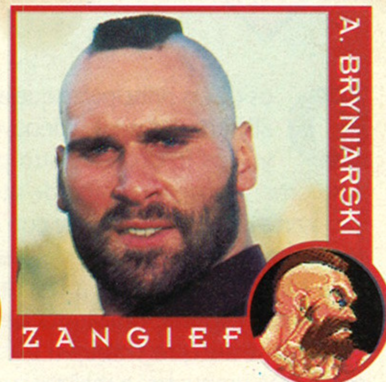
El merchandising desempeña un papel importante en la promoción de cualquier nuevo producto cinematográfico. Como prueba de esta afirmación, aquí tenéis varios trading cards inspirados en la película que harán las delicias de los coleccionistas de artículos del clásico STREET FIGHTER.













mundo de **STREET FIGHTER, LA ULTIMA BATALLA** hallamos dos nominados para los premios de la Academia: el director de fotografía William A. Fraker (TOMBSTONE y HONEYMOON IN VEGAS), y al diseñador de producción William Creber (THE POSEIDON ADVENTURE y PLANET OF THE ALPES).
La película fue rodada en un total de 35 lugares diferentes, así como en 18 *sets* creados por Creber. Más de 3000 extras de 28 paises fueron utilizados para rodar el filme. Para hacer la lucha real, los cineastas contrataron a Charles Picerni (JUNGLA DE CRISTAL 1 y 2 o



ARMA LETAL) como coordinador de acrobacia, y como asistente a Benny Urquidez, campeón mundial de karate y cinturón negro de novena categoría. Deborah LaGorce Kramer diseñó el vestuario utilizado por los personajes.
STREET FIGHTER , LA ULTIMA BATALLA es una aventura arriesgada, tanto artística como comercialmente. De lo que no cabe duda, es que todos los aficionados a los videojuegos tenemos una cita el 7 de Abril. También merece destacarse la gran campaña promocional que se va a realizar en toda España, y en la que **Columbia** no va a escatimar esfuerzos.
Por último, señalar que actualmente se rueda una nueva película inspirada en este clásico del videojuego. Su nombre será, según todos los indicios, STREET FIGHTER: THE GAME.

De esta forma, se demuestra la capacidad y la confianza que la industria del celuloide ha puesto en estos carismáticos personajes.
Bienvenida **STREET FIGHTER, LA ULTIMA BATALLA** y buena suerte. Los aficionados al mundo de las consolas estamos de enhorabuena.

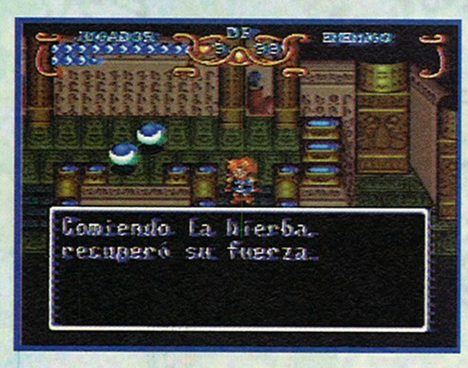
THE SCOPE





ILLUSION OF TIME

Dos de las principales quejas de los aficionados a las videoaventuras y a los RPG de nuestro país son el idioma y la general falta de atención, por parte de las compañías, con respecto a la calidad del manual del juego.
Este hecho ha movido a la compañía **Nintendo España**, quizá una de las pocas empresas que trabajan auténticamente los manuales, a realizar la apuesta más arriesgada y encomiable desde su llegada al mercado nacional en el año 93. Ni cortos ni perezosos, los miembros de **Nintendo**, en atención a estas quejas, se pusieron en contacto con el grupo **Enix** (principal rival de **Square** en Japón en la carrera por producir los mejores RPG) para producir en nuestro país el que va a ser el primer juego de rol para ***Super Nintendo*** totalmente traducido al castellano. Su nombre: **ILLUSION OF TIME**. Tras este enigmático título se esconde el popular lanzamiento ILLUSION OF GAIA (segunda parte del famoso SOULBLAZER), que arrasó en las listas de ventas niponas hasta la llegada de FINAL FANTASY VI.
Para tan magna ocasión, **Nintendo** no sólo ha contado con la impecable traducción de todos los textos en pantalla (ni más ni menos que 40.740 palabras), sino que se volcado en la producción de un lujoso manual de instrucciones que vendrá acompañado de un libro de pistas a todo color de 72 páginas de tamaño Din A4. Todo ello reunido en una preciosa caja de 22 por 27 cms. (que para





Esta fantástica aventura destaca por los impresionantes enemigos finales, por los efectos especiales y por su gran calidad gráfica y sonora.



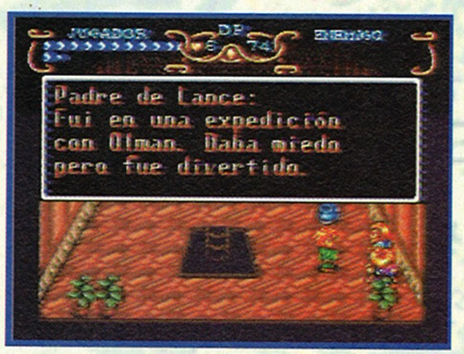


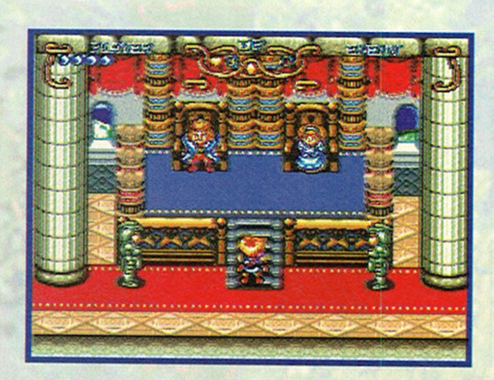


ILLUSION OF TIME es el primer RPG para Super Nintendo que está totalmente traducido al castellano. Otro acierto de la compañía japonesa.

















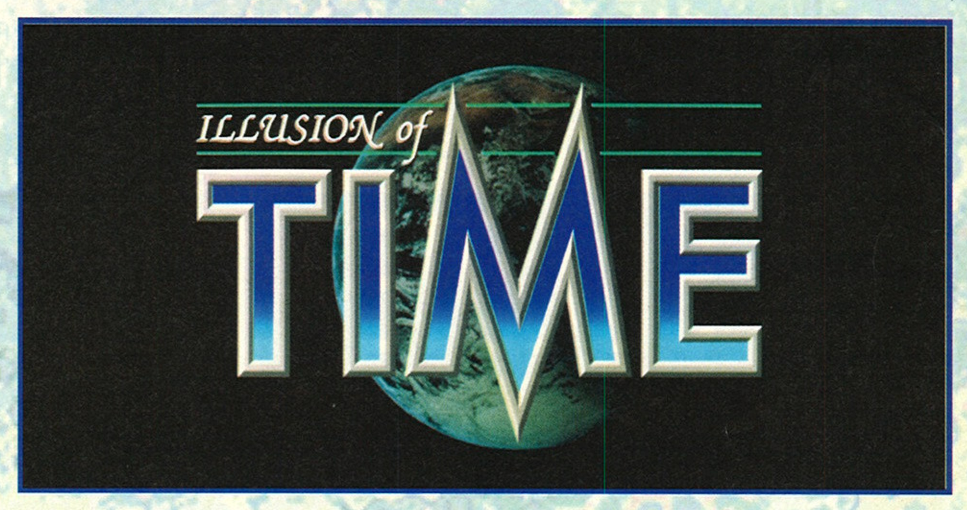
que os hagáis una idea es más o menos el tamaño del embalaje de MARIO PAINT). Con ello, **Nintendo España** intenta emular el éxito que tuvo la versión alemana de SECRET OF MANA, que posee un formato de caja bastante similar. Como resultado, **ILLUSION OF TIME** será el juego con la presentación más bella de la historia del videojuego en nuestro país. Y todo este despliegue mantiene un precio similar al del resto de cartuchos de este tipo distribuidos en España.

Para aquellos despistados que a estas alturas desconozcan la leyenda que rodea a este grandísimo juego, os diremos que **ILLUSION OF TIME** es una soberbia aventura en la más pura linea ZELDA, en la que el sonido y los gráficos alcanzan cotas de calidad pocas veces vistas en una ***Super Nintendo***. Descomunales enemigos finales y efectos especiales, como







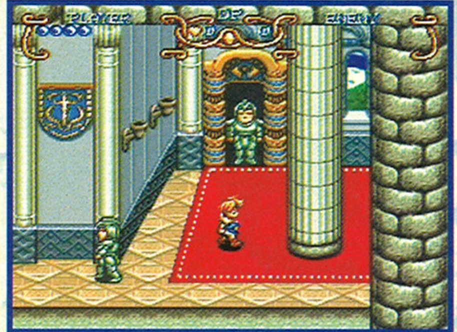


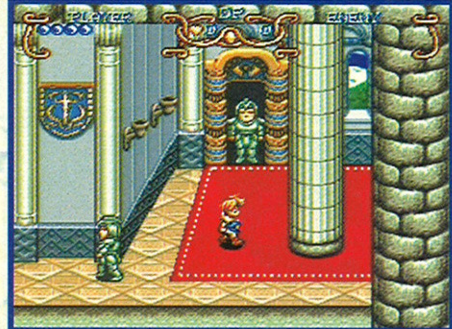
los suelos en Modo 7, se dan cita en esta fantástica aventura en la que acompañaréis a Will, el protagonista, en su largo peregrinaje por un mundo de magia, aventura y misterio.

ILLUSION OF TIME es un soberbio título que dará mucho que hablar.

NEMESIS

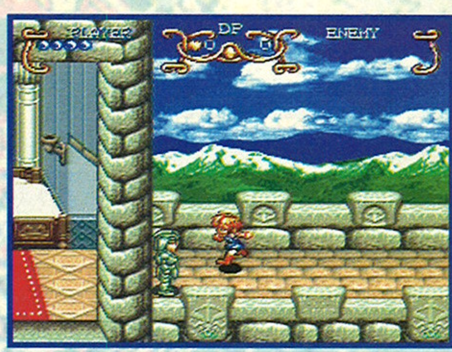












SUPER PREVIEWS

ALIEN SOLDIER

Mientras la compañía **Sega** se plantea la posibilidad de distribuir en Europa el genial YU YU HAKUSHO, una nueva producción de **Treasure** está a punto de ver la luz en tierras niponas. Este título aparece con la esperanza de repetir el éxito de GUNSTAR HEROES o de DYNAMITE HEADDY. Bajo el socorrido nombre de **ALIEN SOLDIER**, los componentes de **Treasure** han dado a luz un excitante *beat'em up* espacial protagonizado por una extraña mutación de humano con gavilán pollero que, armado hasta los dientes, mete en cintura a un ejército de extraños seres. Los enemigos son muy variados, y van desde patatas sonrientes hasta cucarachas sobrealimentadas. Para ello cuenta con un sofisticado armamento, que podrá combinar y aumentar, a la usanza del GUNSTAR HERO-



ALIEN SOLDIER





MEGA DRIVE

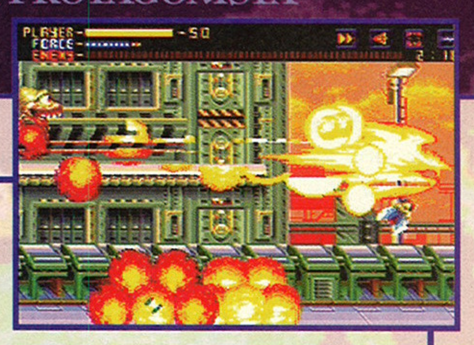
TREASURE

16 MEGAS

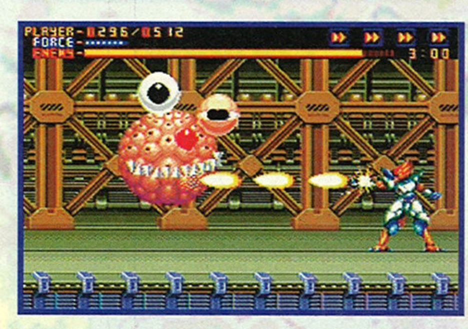
JAPON

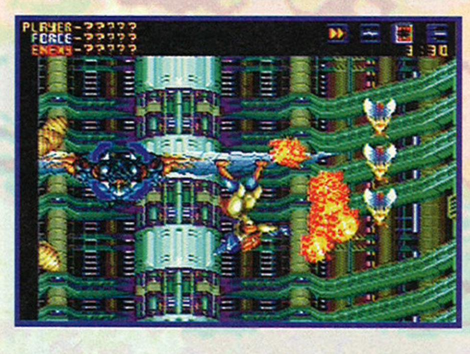
EL ARSENAL DEL PROTAGONISTA

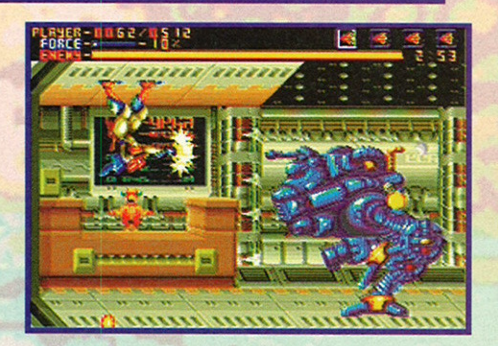




Al igual que en GUNSTAR HEROES, nuestro picudo amigo tendrá a su disposición un sofisticado arsenal que puede ser ampliado y potenciado a lo largo de la partida

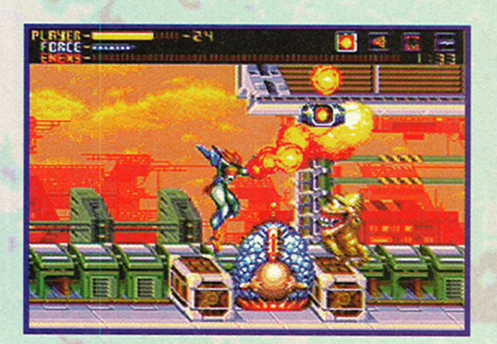






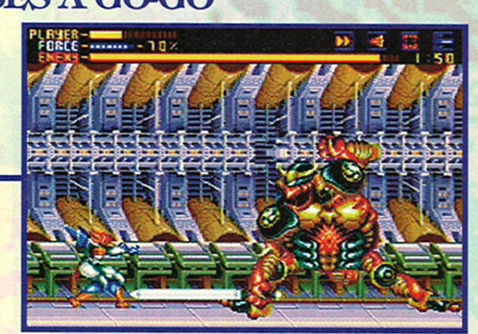




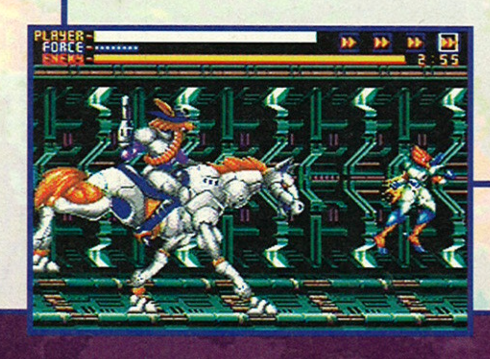


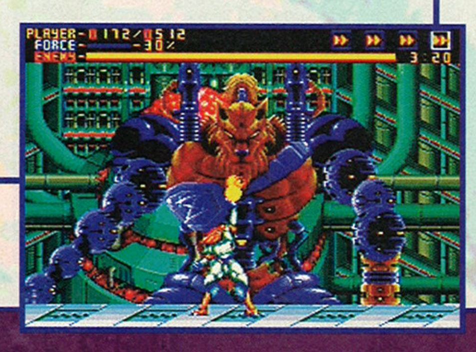
FINAL BOSSES A GO-GO





El punto fuerte de ALIEN SOLDIER, el nuevo lanzamiento de la compañía japonesa Treasure, radica sin lugar a dudas en los impresionantes jefes de final de fase. Estos complicados adversarios son unas verdaderas obras maestras de la programación.





ES, en cualquier momento de la partida dependiendo del tipo o del número de enemigos a los que tiene que enfrentarse. Al igual que el resto de lanzamientos de este genial grupo de programación, la mayor virtud de **ALIEN SOLDIER** son sus impresionantes gráficos, tanto por su colorido como por sus enormes y originales jefes de fin de fase. Quién haya jugado ya a cualquier cartucho de **Treasure** sabe a que nos referimos: rotaciones, deformaciones y otras lindezas gráficas dan paso a unos enemigos espectaculares y llamativos.

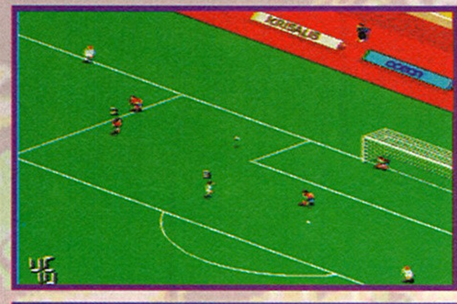
Este hecho unido a su atractivo desarrollo, que recuerda bastante al épico NINJA WARRIORS de la compañía **Taito**, convierten a **ALIEN SOLDIER** en uno de los títulos mas esperados y llamativos del reciente catálogo para la consola *Mega Drive*. El mes que viene, si el tiempo lo permite, os ofreceremos una extensa review de esta locura de **Treasure**.

NEMESIS



Aunque ya existe un simulador para *PC* con el nombre de MANCHESTER UNITED, la única relación con este cartucho es que **Krisalis** vuelve a ser el grupo programador. Por otra parte la compañía **Ocean**, creadora de SUPERSOCCER y MATCH DAY para *Spectrum*, vuelve a la carga en el mundo del fútbol después de muchos años dedicándose a otros géneros. El cartucho, inicialmente creado para los dieciséis bits de **Sega** y de **Nintendo**, recoge las principales características del popular SENSIBLE SOCCER. Entre ellas, las más destacadas son los pequeños *sprites* utilizados para representar a los jugadores, y la perspectiva aérea vertical. Sin embargo, también presenta una vista isométrica similar a la empleada en FIFA INTERNATIONAL SOCCER, que dota al juego de una mayor espectacularidad. Además, se incorporan una gran variedad de conjuntos europeos y de competiciones, aunque poniendo especial atención a la liga inglesa. El fácil manejo de los menús hace de este programa un ambicioso proyecto cuyo resultado final puede ser una maravilla.

JAVIER ITURRIOZ







MANCHESTER UNITED FOOTBALL CLUB

ARBITRO



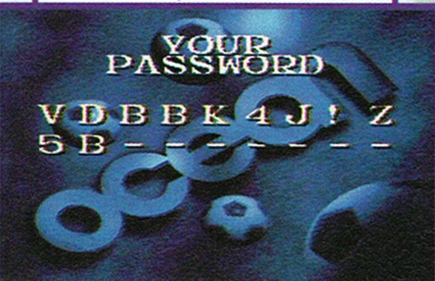
OPCIONES





Las opciones son fáciles de controlar, otorgando una gran sencillez a este nuevo título.

EQUIPOS





COMENTARISTA



VISTAS

AEREA



Estas dos perspectivas aseguran el espectáculo.

ISOMETRICA



JUGADORES



El nuevo lanzamiento de Ocean incluye a las grandes figuras del panorama futbolístico europeo.



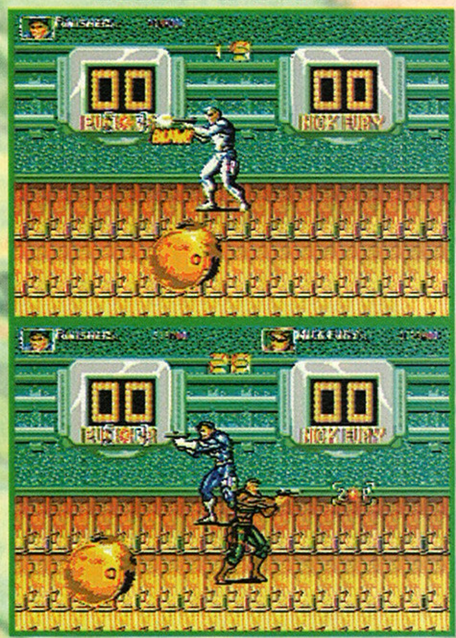


NO OS ASUSTEIS. NO SE TRATA DE UN JUEGO BASADO EN LA EXCITANTE BIOGRAFIA DE NUESTRO COMPAÑERO DE FATIGAS Y REDACTOR MENGUANTE, EL INIGUALABLE THE PUNISHER MONTON.

THE PUNISHER

THE PUNISHER para *Mega Drive* es la conversión de la espectacular recreativa que, desde hace un par de años, podemos disfrutar en las calles y salones de nuestro país. Este *beat'em up* de tintes justicieros, acción trepidante y cientos de forajidos, está basado en un personaje de historieta creado por **Marvel Comics** hace ya algún tiempo. Recordaremos, para aquellos que tengan problemas de memoria o cuyo bolsillo no les permita grandes filigranas, que el programa de **Capcom** es muy similar en su mecánica y desarrollo al mítico FINAL FIGHT y a las sgas DOUBLE DRAGON y STREETS OF RAGE. No obstante, también tiene algunos elementos propios que le hacen totalmente inconfundible. Por citar alguna de esas peculiaridades, este cartucho de 16 megas cuenta con fases de bonus en la que podremos ejercitar nuestra

FASE BONUS



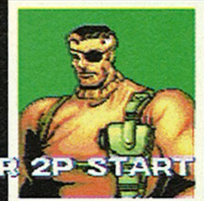
Este título es una magnífica conversión de la espectacular recreativa aparecida en nuestro país hace dos años.

PROTAGONISTAS













ARMAS

BATE DE BEISBOL



GRANADA



LANZALLAMAS



METRALLETA



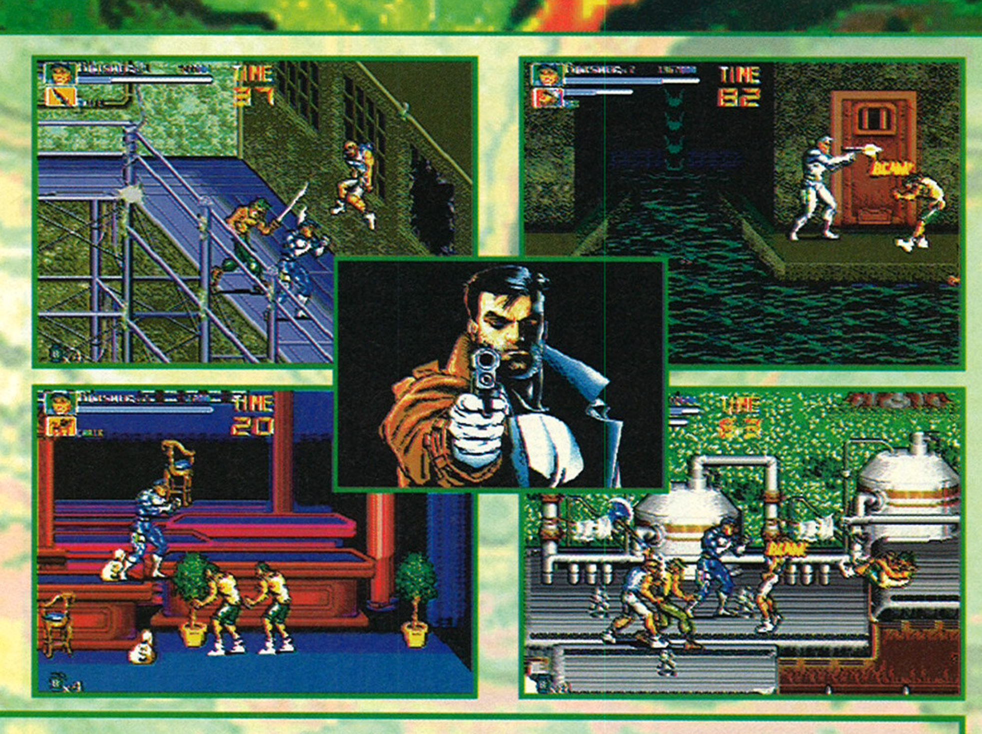
SABLE



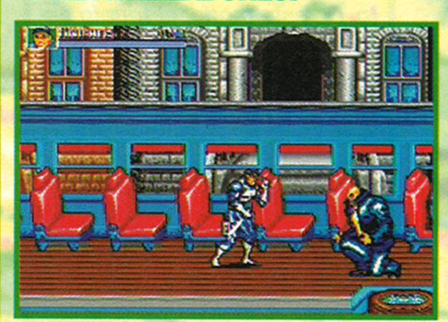
TUBERIA





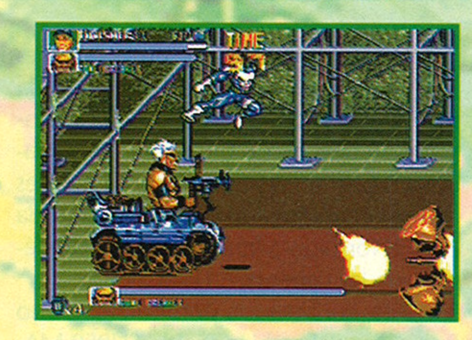


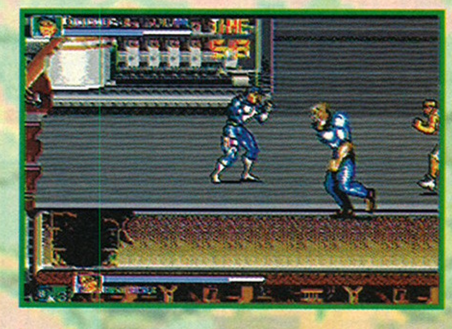
THE PUNISHER POSEE UNOS ESCENARIOS DETALLADOS, GRAN VARIEDAD DE ENEMIGOS Y UNA ENORME GAMA DE ITEMS ARMAMENTISTICOS Y REVITALIZADORES.





ENEMIGOS FINALES







DOS JUGADORES



puntería, y otros niveles en los que también emplearemos un importante arsenal de armas de fuego. En **THE PUNISHER** para *Mega Drive* se ha intentado reflejar con la máxima fidelidad todo el espíritu, el ambiente y la explosiva jugabilidad de la máquina recreativa. Además de toda la gama de golpes y llaves especiales de los protagonistas, podremos disfrutar de unos escenarios depurados con gran riqueza de detalles, con una portentosa abundancia y variedad de enemigos, así como de toda la gama de items armamentísticos y revitalizadores. Granadas de mano, bates de béisbol, tuberías, shuriken, sables, metralletas, lanzallamas y otros regalitos resultan de una utilidad asombrosa, puesto que al finalizar cada nivel nos reportarán una suma importante de puntos. La dificultad ajustada y las escasas continuaciones nos obligarán a prestar nuestra máxima atención para alcanzar los niveles más avanzados con ciertas garantías. En definitiva, estamos ante un lanzamiento entretenido con acción para dar y tomar, y que no requiere ningún gasto de neuronas. Es ideal para relajarnos y, por supuesto, para divertirnos. En próximos números podréis conocer todos los detalles de la versión acabada.

DE LUCAR



Personajes

Se mantiene el mismo elenco de personajes que en la versión para los 16 bits de Nintendo.













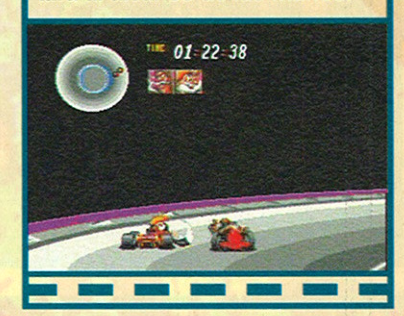








En este modo de juego tendremos que intentar expulsar a nuestros adversarios del circuito. De este modo, el triunfo estará al alcance de las manos.

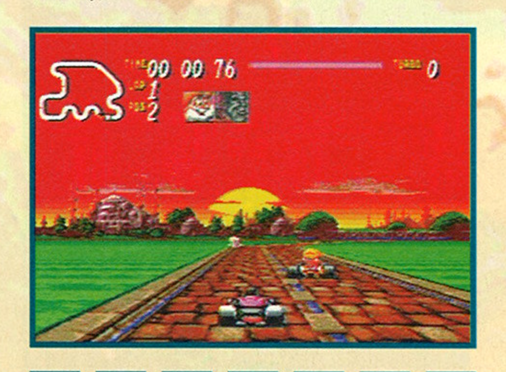


STREET RACER

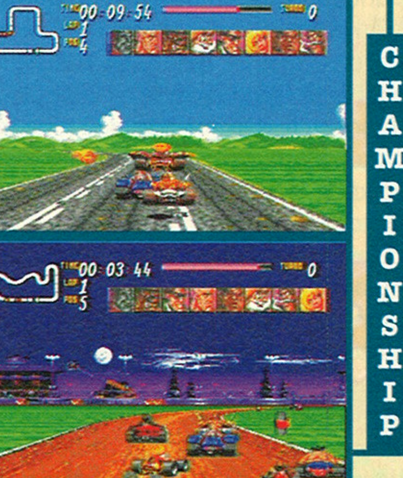
STREET RACER es un título que viene precedido por su fama, y que la mayoría de los jugadores ya conocen. Fue uno de los títulos más destacados en una de las ferias internacionales que se organizan anualmente, y su salida para el formato ***SNES*** revolucionó el género de las carreras.

Su estilo, considerado por muchos como una copia del archiconocido SUPER MARIO KART, caló de lleno entre los usuarios de este sistema. Ahora ha llegado el turno para los poseedores de una ***Mega Drive***, que tendrán el honor de disfrutar de una versión ligeramente distinta a la entrega para los 16 bits de **Nintendo**. El transcurso de la carrera se lleva a cabo en trazados continuos (tipo ROAD RASH), en donde la rutina de movimien-

CHAMPIONSHIP

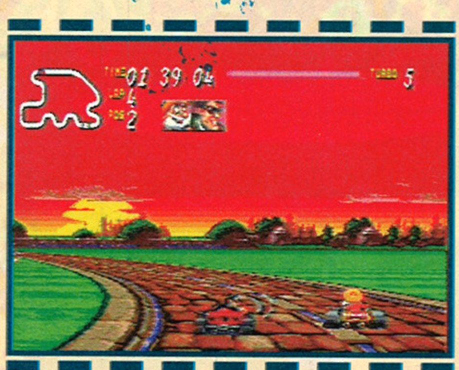






CHAMPIONSHIP







to que se ha conseguido se asemeja bastante al Modo 7 utilizado en su eterna rival. Sin embargo, para lograr este efecto se ha tenido que disminuir considerablemente el tamaño de los personajes, que siguen siendo los mismos que en la versión anterior, incluyendo poderes y magias. Pese a todo, esta versión mantiene los mis-



mos coches que su rival. Estos vehículos son más pequeños, y parecen sacados de la famosa serie de dibujos animados *Los Autos Locos* (*Wacky Racers*). También conserva las opciones de Rumble y Soccer. Un espectacular cartucho que recomendamos que probéis.

ASIKITANGA

ALTA COMPETICION

Uno de los culpables de la excelente acogida de PlayStation en Japón ha sido este CD realizado por Bandit, y que responde al nombre de MOTOR TOON GP. La gran calidad de su entorno vectorial y la exquisita utilización del Gouraud Shading le convirtieron en directo rival de RIDGE RACER en la dura pugna por el podio de los mejores juegos realizados para esta consola.



TOON ISLAND









Desde que las primeras imágenes estáticas de POLY POLY CIRCUS GP, nombre bajo el que era conocido durante su etapa de desarrollo **MOTOR TOON GP**, comenzaron a inundar las revistas de medio mundo todo parecía indicar que **SCE** (**Sony Computer Entertainment**) seguiría los pasos de **Nintendo** y su popular WILDTRAX o STUNT RACE FX. Para llevar a cabo tan difícil tarea, **Sony** se hizo con los servicios del grupo de programación **Bandit**. La creación de los cinco protagonistas y la carátula del videojuego corrió a cargo de Susumu Matsushita, creador de todos los dibujos originales de la saga ADVENTURE ISLAND y portadista de la revista semanal **Famicom Tsushin**. La gran calidad técnica, la sabia mano de Susumu Matsushita y el impresionante entorno tridimensional convirtieron pronto a **MOTOR TOON GP** en clásico. Yo tuve la oportunidad de disfrutar con este título pocos días después de su lanzamiento





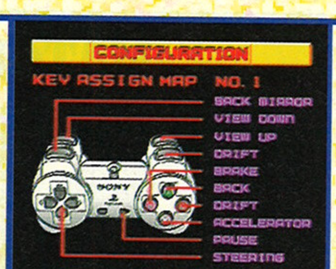












INFORMACION

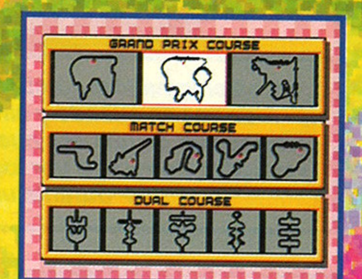
Los afortunados usuarios de PlayStation, que conozcan el idioma japonés, tendrán a su disposición la alternativa Information para conocerlo todo acerca de este nuevo MOTOR TOON GP.





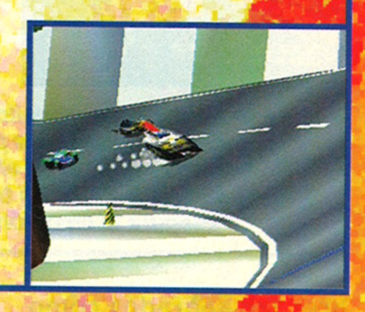






VIDEO

Tras finalizar cada uno de los circuitos de la modalidad Grand Prix, se ofrecerá una repetición completa de todas las vueltas desde distintos puntos de vista.



PLASTIC LAKE











en Japón, y debo deciros que este juego me sorprendió igual o más que el mismísimo RIDGE RACER. El predominio del *Gouraud Shading*, la utilización del estilo *toon* en sus gráficos y la libertad de movimientos le transformaron en un juego casi único en su género y a años luz, al menos técnicamente, de STUNT RACE FX. Otro dato a tener en cuenta es la suavidad de movimientos, lograda gracias a sus 60 *frames* por segundo. Rara vez se ralentiza, y sitúan a los 12-15 *frames* por segundo de STUNT RACE FX en las crónicas de AKHENATON II. Pese a la gran acogida de este título, algunos sectores injustos han definido a **MOTOR TOON GP** como un juego mediocre y carente de cualidades lúdicas. Nada más lejos de la realidad. Con esto no quiero decir que **MOTOR TOON GP** sea perfecto, ni mucho menos. Pero como ópera prima que es, merece todo tipo de elogios porque sigue contando con el más sorprendente entorno tridimensional creado para un videojuego, y con el que sólo podrían competir nom-


















MOTOR POWER

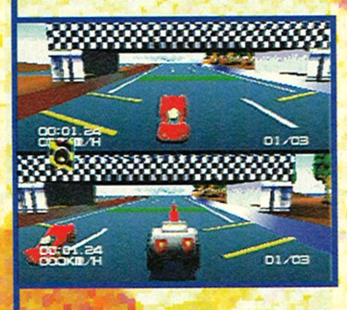



Estos enigmáticos rombos azules nos otorgarán, muy de vez en cuando y sin justificación alguna, la posibilidad de que sea nuestro piloto el que discurra a velocidad de vértigo por los circuitos de MOTOR TOON GP durante unos segundos.





MATCH RACE






La primera de las modalidades exclusivas para dos jugadores simultáneos posee cinco circuitos de mediana longitud en el que los dos vehículos competirán en el mismo trazado. MOTOR TOON GP asegura la emoción en todo momento.

GULLIVER HOUSE



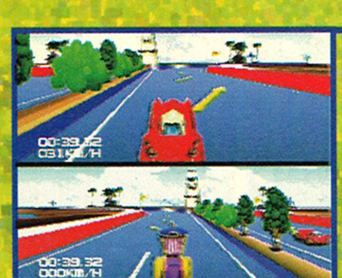
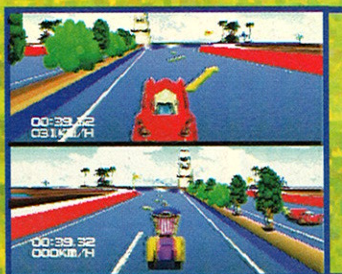







bres tan sagrados como RIDGE RACER, ACE DRIVER o DAYTONA USA. Los tres circuitos del modo Grand Prix son una perfecta obra de ingeniería infográfica y, gracias a la libertad de movimientos y a la suavidad de los 60 *fps*, inclinaremos nuestra cabeza a izquierda y derecha como si viajáramos en una montaña rusa. Pilotar nuestro vehículo por las autovías electrónicas de **MOTOR TOON GP**, acompañado por los majestuosos acordes de la banda sonora, es una experiencia inolvidable que obtiene tintes majestuosos en el circuito Gulliver House. **MOTOR TOON GP** consta de 13 circuitos, cuatro modalidades de juego, cinco vehículos a elegir, ocho vistas diferentes y tres niveles de dificultad. No está nada mal, ¿verdad? En el apartado técnico no hay ninguna duda y

DUAL RACE

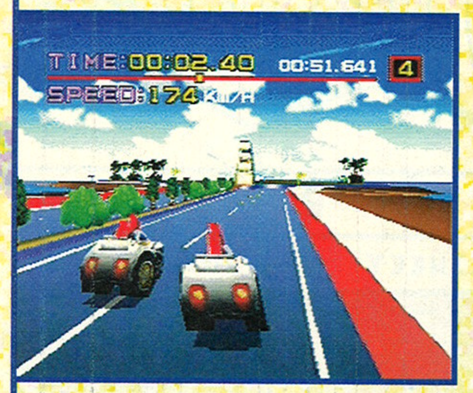



Los cinco trazados utilizados en esta ocasión son simétricos y cada vehículo deambulará por su propia zona. Sólo está disponible en la modalidad para dos jugadores.






TIME ATTACK




El siempre atractivo Time Attack es otra de las opciones de este juego y, al igual que sucediera en SUPER MARIO KART, podremos competir contra la presencia intangible del último vehículo utilizado anteriormente en ese mismo circuito. Nos permite el acceso a los trece circuitos del título.




en el de opciones y *Timeplay* parece que tampoco, pero ¿qué sucede con la jugabilidad? Muchos darán un paso al frente con el dedo en alto rebuznando sobre el control del coche, otros dirán que no incluye la posición de nuestro bólido en pantalla, y el más torpe de todos hará referencia a que durante la carrera habrá momentos en los que no veamos a los rivales en pantalla. A los primeros podría contestarles que con un poco de práctica se consigue, ya que el freno y el botón del circulo en nuestro control pad existen. A los segundos les diré que esta referencia aparece cada cierto tiempo en pantalla. Y a ese tercero tan obstinado le podría citar docenas de juegos donde la gran longitud del circuito nos obliga a recorrer grandes tramos en solitario, pero si quieres compañía, selecciona el modo hard y cuenta en voz alta los vehículos que te adelantan. Y vuelvo a insistir que **MOTOR TOON GP** no es perfecto, ya que falla en la jugabilidad. La causa principal es la desigualdad técnica entre los cinco vehículos, que nos obligará a elegir sólo un par de ellos para lograr la victoria en los niveles de dificultad más avanzados. **MOTOR TOON** ha nacido para demostrar la monstruosa potencia de ***PlayStation*** a la hora de gestionar entornos vectoriales. La genial ópera prima de **Bandit**, empeñada en deleitar al público con paisajes hermosos y surrealistas, ha cedido en el intento parte de su jugabilidad.

THE ELF



SONY
BANDIT
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
CIRCUITOS ◆ 13
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ MEMORY CARD

GRAFICOS

▲ Aunque predomina el Gouraud shading sobre el texture mapping, el colorido y el entorno tridimensional son impresionantes. Animaciones geniales.



MUSICA

▲ La banda sonora está a la altura de las circunstancias, gracias a una colección de melodías de gran calidad. Destaca la pieza de Gulliver House.



SONIDO FX

▲ Pese a contar con FX de gran calidad y realismo, la cantidad de efectos podría haber sido mucho mayor en un juego de estas características.



JUGABILIDAD

▲ Conducir por estos surrealistas y maravillosos circuitos es una auténtica delicia. Las diferencias técnicas entre vehículos limitan ligeramente el juego.

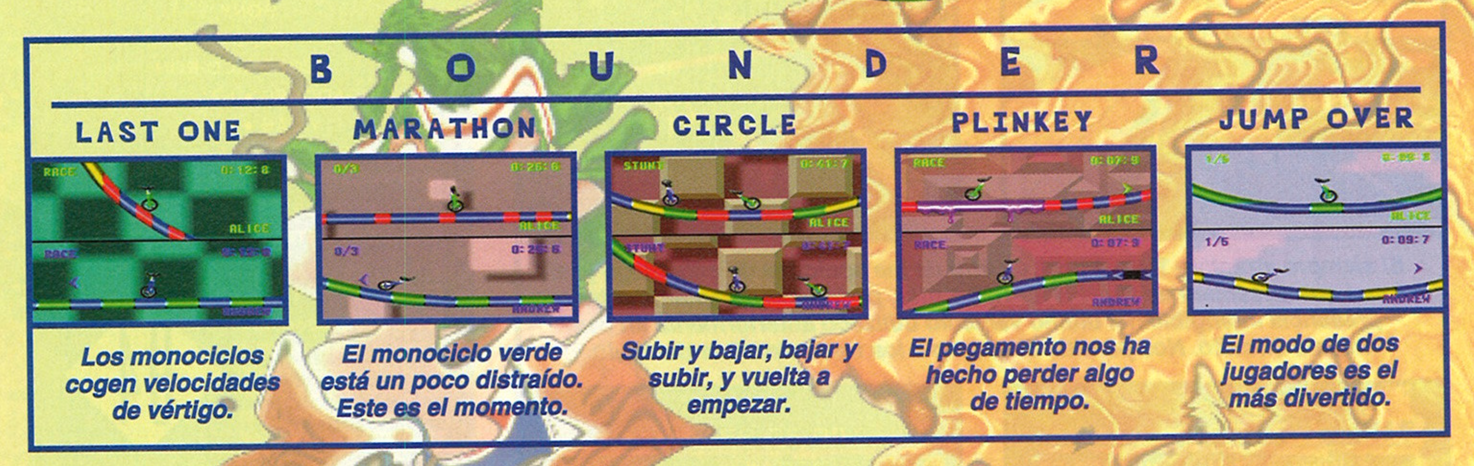


GLOBAL



MOTOR TOON GP es uno de los cinco mejores juegos para PlayStation, gracias a su impecable entorno gráfico, la gran calidad de sus bandas sonoras, los cinco vehículos diferentes, cuatro modos de juego, las ocho perspectivas y los trece circuitos. Su jugabilidad le sitúa por debajo de RIDGE RACER y TOH SHIN DEN. Técnicamente impecable.

EQUILIBRIO SOBRE UNA RUEDA UNIRALLY



LAST ONE: Los monociclos cogen velocidades de vértigo.

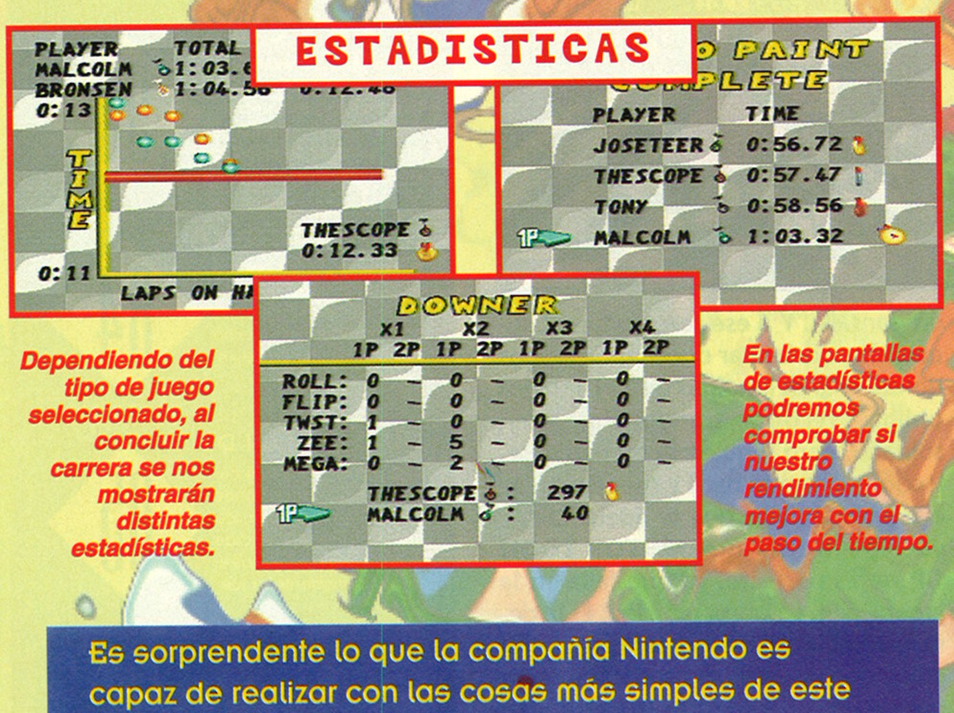
MARATHON: El monociclo verde está un poco distraído. Este es el momento.

CIRCLE: Subir y bajar, bajar y subir, y vuelta a empezar.

PLINKEY: El pegamento nos ha hecho perder algo de tiempo.

JUMP OVER: El modo de dos jugadores es el más divertido.

ESTADISTICAS



Dependiendo del tipo de juego seleccionado, al concluir la carrera se nos mostrarán distintas estadísticas.

En las pantallas de estadísticas podremos comprobar si nuestro rendimiento mejora con el paso del tiempo.

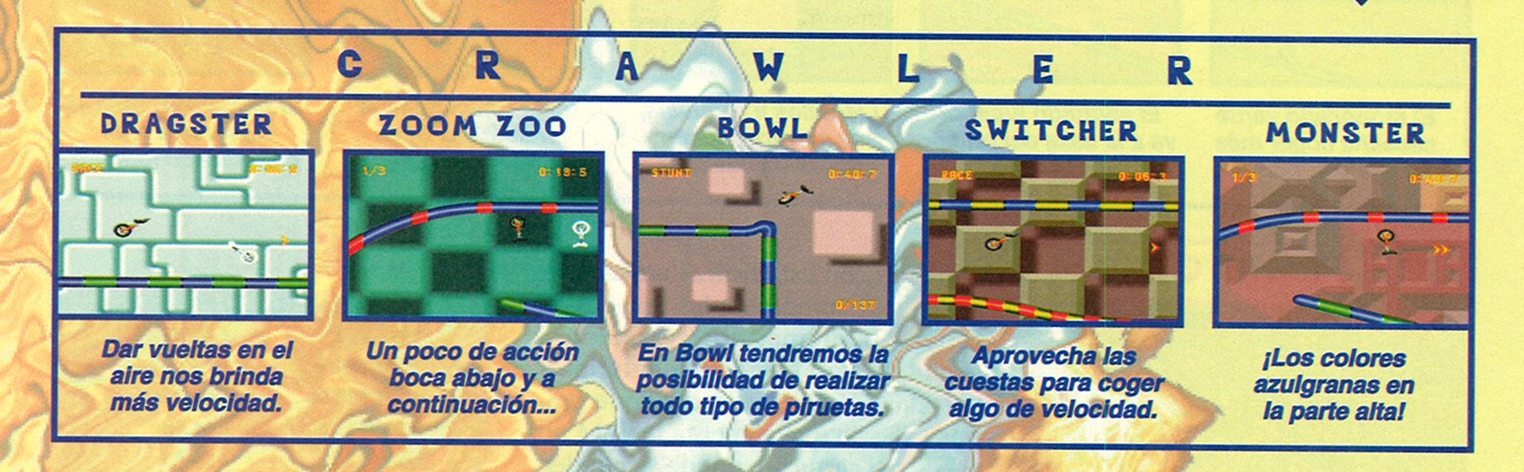
Es sorprendente lo que la compañía Nintendo es capaz de realizar con las cosas más simples de este mundo. De un simple monociclo han sacado el mejor juego de carreras del año, y nos han hecho comprender que no es necesario ningún alarde técnico para crear un magnífico programa.

Es increíble que el mejor título de carreras sea para un cartucho que no cuenta en su interior con los maravillosos descapotables, las impresionantes motos y los vertiginosos bólidos capaces de alcanzar velocidades impensables, que otros juegos de este género exhiben. **UNIRALLY** se sirve de algo tan sencillo como un monociclo para poner en marcha una competición trepidante.

Con este lanzamiento, tanto si jugamos solos como si lo hacemos acompañados, disfrutaremos como nunca lo habíamos hecho antes con un juego de este calibre. **UNIRALLY** tiene algo en su interior que permite a cualquier persona, que jamás haya establecido contacto con una consola, participar con todas las garantías de conseguir un grato momento de entretenimiento. Es más, me atrevería a asegurar que, por su sencillo e instintivo manejo, resultará mucho más fácil de controlar para los neófitos que para los jugadores experimentados.

UNIRALLY (más conocido como UNIRACERS fuera de nuestras fronteras) cuenta con una gran cantidad de opciones que hacen de él un juego completo. A las consabidas opciones de uno y dos jugadores, modo Versus y Tour (enfrentarse a todos los circuitos), se le unen un gran número de





C R A W L E R

DRAGSTER

Dar vueltas en el aire nos brinda más velocidad.

ZOOM ZOO

Un poco de acción boca abajo y a continuación...

BOWL

En Bowl tendremos la posibilidad de realizar todo tipo de piruetas.

SWITCHER

Aprovecha las cuestas para coger algo de velocidad.

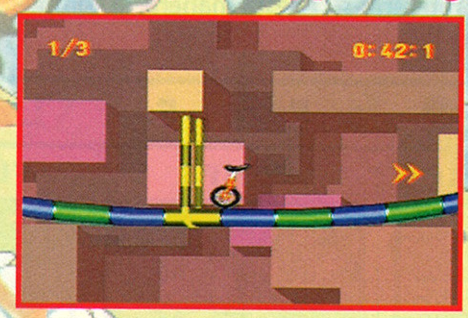
MONSTER

¡Los colores azulgranas en la parte alta!

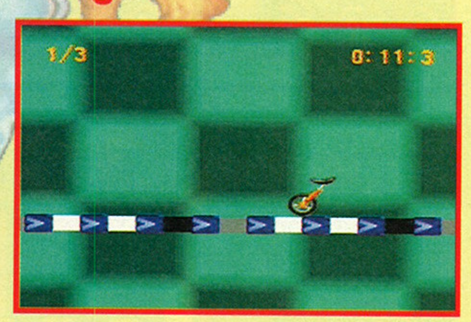
T R A M O S



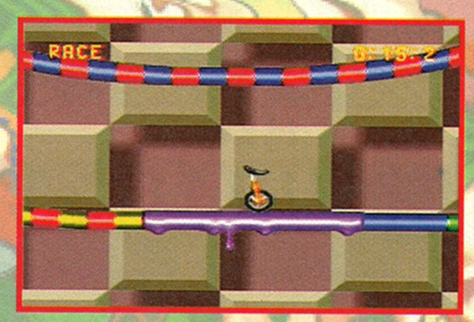
Un tramo a cuadros negros y blancos nos indica que, en breve, pasaremos por la línea de meta.



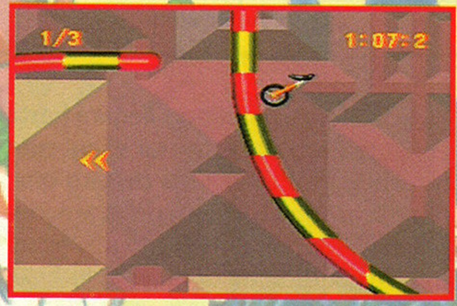
En los Checkpoints situados por todo el circuito podremos ojear el tiempo que nos separa de nuestro enemigo.



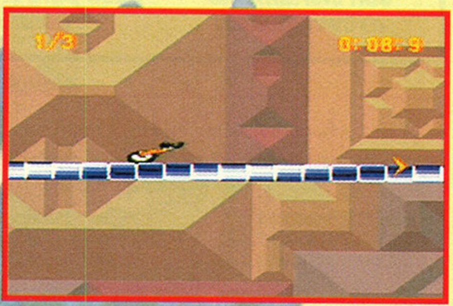
Al caer sobre un tramo con flechas, nuestro monociclo saldrá disparado hacia el lado que éstas indican.



Debemos saltar por encima del pegamento que hay en algunos tramos si no queremos perder velocidad.



Un tramo a colores rojos y amarillos nos indica que el tramo actual se corta inesperadamente.



Al llegar a un tramo de este tipo comenzaremos a dar vueltas. Si caemos sobre él, perderemos tiempo.



H O O P E R

WARIO PAINT

Al monociclo rojo le cuesta un poco subir la pendiente.

CROCK

A punto de llegar a la meta y la cosa está apretada.

DOWNER

El segundo jugador ha tomado una alta velocidad.

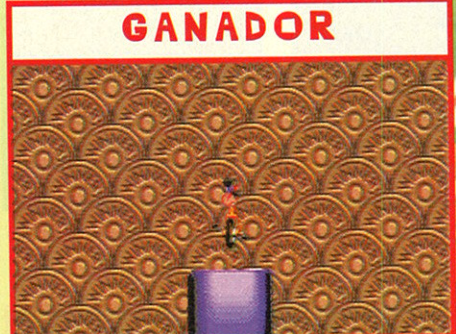
EAST

El segundo monociclo ha elegido un mal lugar para girar.

HARPIN HILL

De nuevo el pegamento nos resta velocidad.





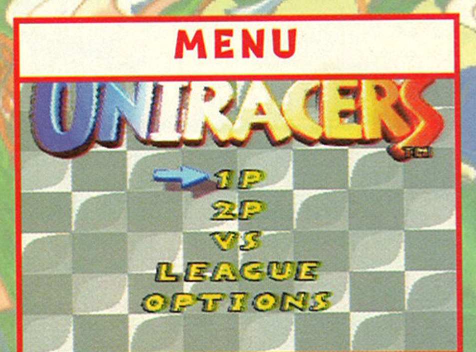
pantallas con estadísticas en las que, además de comprobar los tiempos de carrera, podremos observar nuestra evolución con respecto a anteriores partidas. Todo esto se consigue gracias a la pila que alimenta la RAM no volátil del cartucho, donde se pueden guardar un total de dieciséis partidas diferentes. De esta manera, la compe-

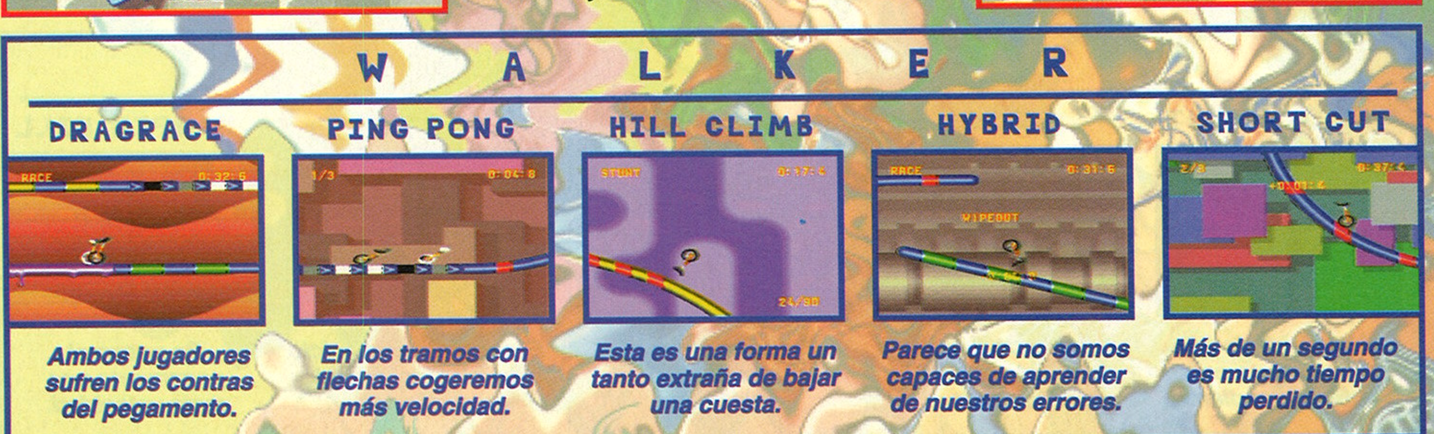




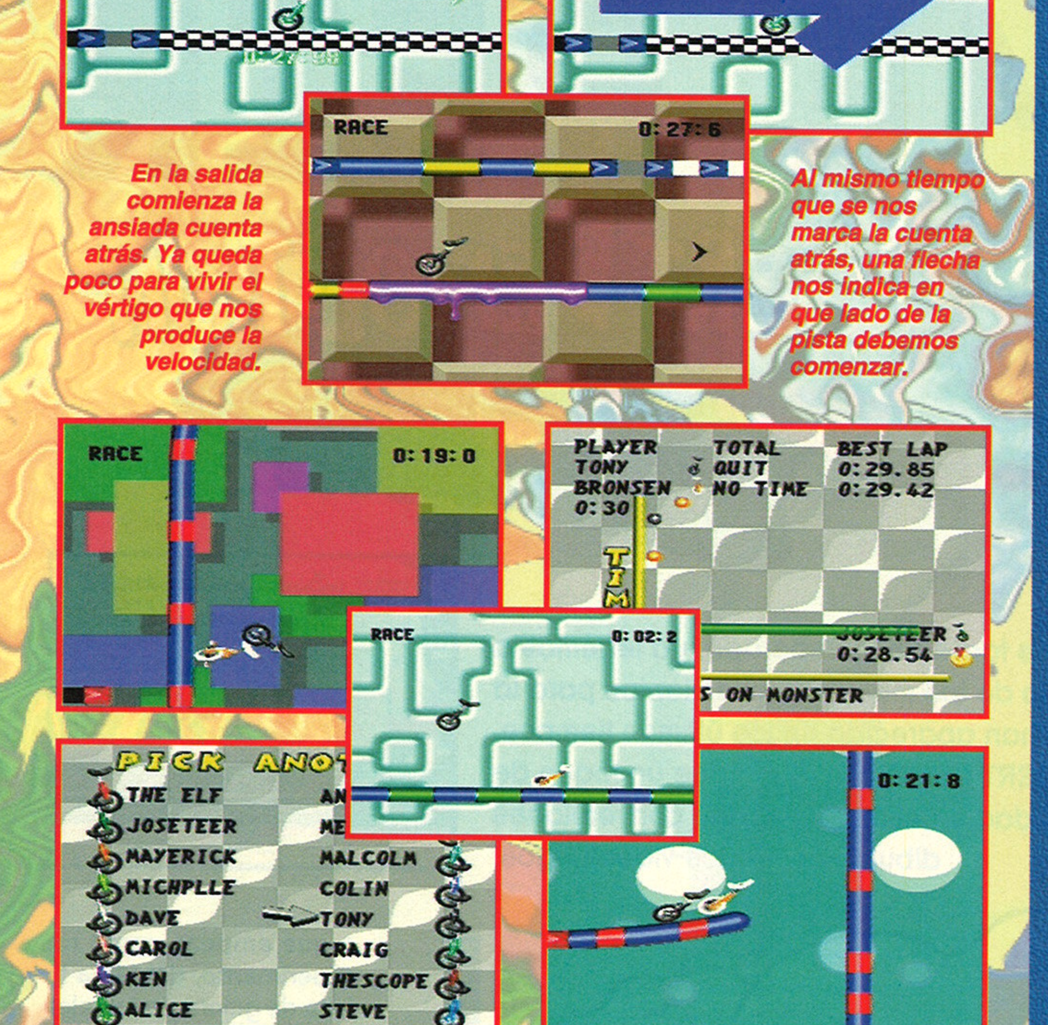


titividad entre jugadores llegará hasta el punto de querer superar el anterior récord marcado en cada circuito que, por obra y gracia de sus programadores, será inferior al marcado por nosotros en cuestión de décimas e, incluso, de centésimas.
Hay tres tipos de circuitos distintos a los que debemos enfrentarnos (otra cosa muy distinta son los escenarios









En la salida comienza la ansiada cuenta atrás. Ya queda poco para vivir el vértigo que nos produce la velocidad.

Al mismo tiempo que se nos marca la cuenta atrás, una flecha nos indica en que lado de la pista debemos comenzar.

que podemos elegir). Cada marco dispone de unas características muy distintas que obligarán al jugador a adaptarse a cada situación. En la primera clase deberemos limitarnos a recorrer un extenso circuito en un tiempo menor al de nuestro contrincante. En la segunda, deberemos mostrar nuestras habilidades con el monociclo, realizando todo tipo de piruetas y saltos mortales que la propia ***Super Nintendo*** se encargará de puntuar convenientemente. En la tercera clase de trazados, deberemos realizar un determinados número de vueltas a un corto recorrido con un desarrollo ciertamente irregular. Cada uno de estos tipos de circuito cuenta con unas estadísticas distintas, que se encargarán de informarnos de todo lo sucedido durante la carrera. En otro orden de cosas, podremos elegir entre ocho circuitos diferentes, aunque en un primer momento sólo podamos acceder a cinco de ellos.

UNIRALLY es un programa con una realización técnica impecable, cuya velocidad y sencillo control proporciona al jugador una tensión difícil de encontrar en otro tipo de juegos. Sus gráficos, renderizados y posteriormente transformados en preciosos *sprites*, dotan al juego de un colorido espectacular. Todo lo que podamos decir sobre él es poco.

J.C. MAYERICK



NINTENDO
DMA DESIGN
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ TIEMPO
CIRCUITOS ◆ 8
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS — 91

▲ Cuentan con un colorido realmente impresionante.

▲ Los fondos, pese a ser sencillos, son auténticas maravillas.

MUSICA — 90

▲ Todos sabemos de la habilidad de Nintendo en este campo.

▲ Sonará incluso durante la carrera, creando un magnífico ambiente.

SONIDO FX — 89



▲ Acelerar, frenar, derrapar, cada sonido está representado en el juego.

▲ Están realizados con un realismo y una fidelidad absolutos.

JUGABILIDAD — 96

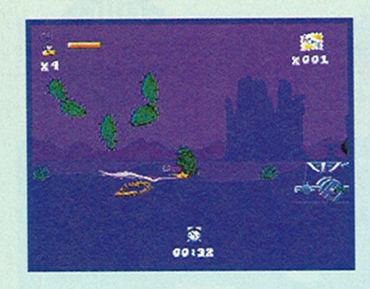


▲ Un sencillo control y una jugabilidad impresionante.

▲ Es prácticamente imposible descubrir un defecto en este apartado.

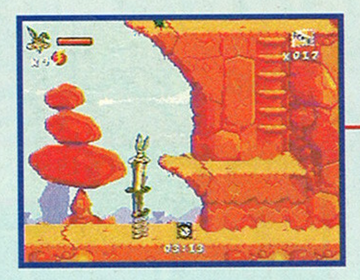
GLOBAL — 94

Seas experto o no, no podrás resistir la tentación de tomar parte en una competición en la que la velocidad cobra una nueva dimensión. Récords que caen por escasas centésimas, y circenses piruetas a velocidades de vértigo es lo que UNIRALLY puede ofrecerte. Si piensas que no es bastante para ti, es que todavía no has probado este nuevo título.

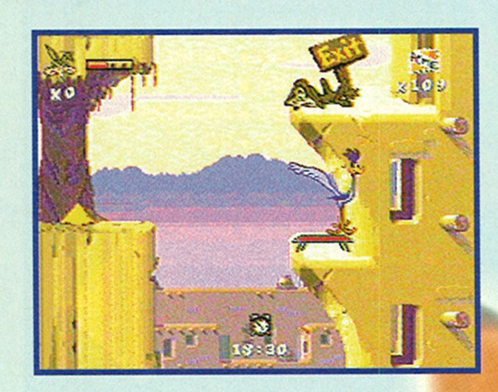








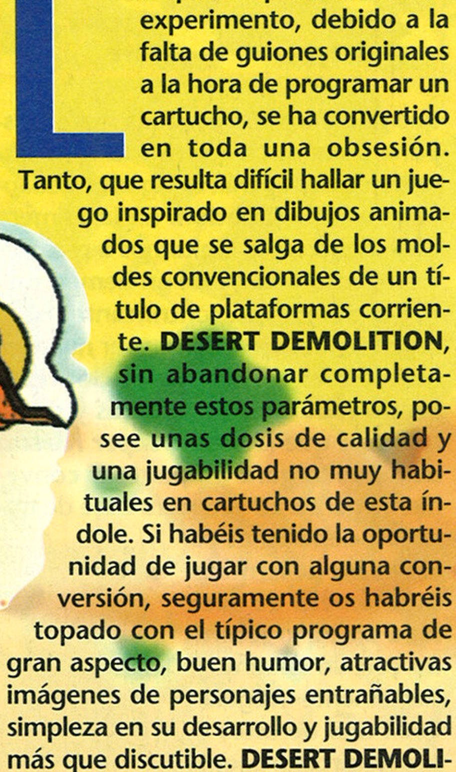
ACME REIR



Desert Demolition Starring Road Runner and Wile E. Coyote



Aunque algunas semanas más tarde de lo esperado, ya tenemos a nuestra disposición uno de los mejores lanzamientos para la consola Mega Drive que han aparecido en los últimos tiempos. DESERT DEMOLITION supone un toque de originalidad en el mundo de las conversiones dibujos animados-videojuegos.



Lo que empezó como un experimento, debido a la falta de guiones originales a la hora de programar un cartucho, se ha convertido en toda una obsesión. Tanto, que resulta difícil hallar un juego inspirado en dibujos animados que se salga de los moldes convencionales de un título de plataformas corriente. **DESERT DEMOLITION**, sin abandonar completamente estos parámetros, posee unas dosis de calidad y una jugabilidad no muy habituales en cartuchos de esta índole. Si habéis tenido la oportunidad de jugar con alguna conversión, seguramente os habréis topado con el típico programa de gran aspecto, buen humor, atractivas imágenes de personajes entrañables, simpleza en su desarrollo y jugabilidad más que discutible. **DESERT DEMOLI-**



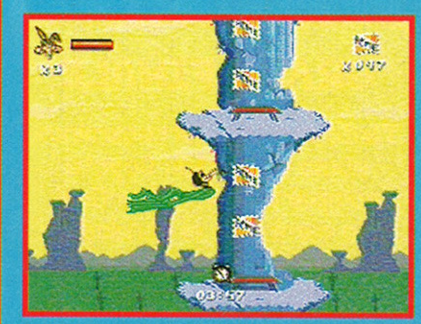


CONGRATULATIONS

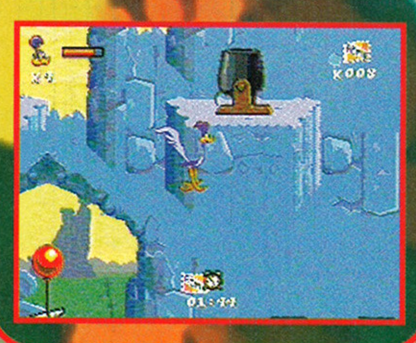


GRANITE GULCH

El buen humor, como podéis observar, preside todo el título, desde la primera hasta la última fase.





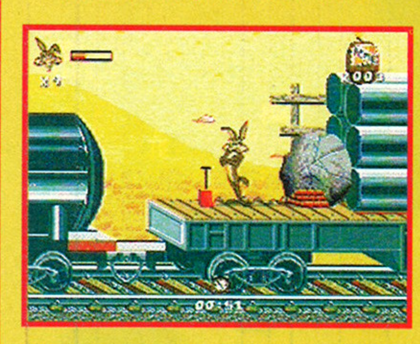


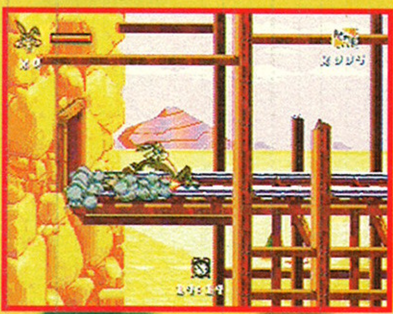
CONTINUE

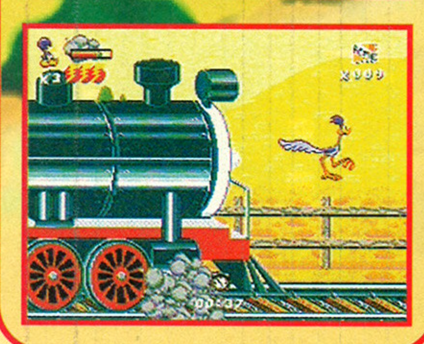


CHOO CHOO TERRAIN

Un tren en marcha, típico de los juegos de plataformas de la Warner, servirá como escenario para una fase.

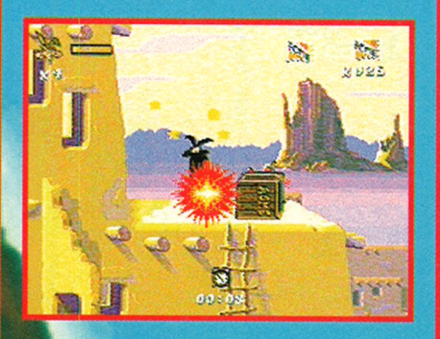






BUTTES AND LADDERS

Gráficamente, esta fase es sin duda una de las que tienen un mayor mérito. El scroll es magnífico.



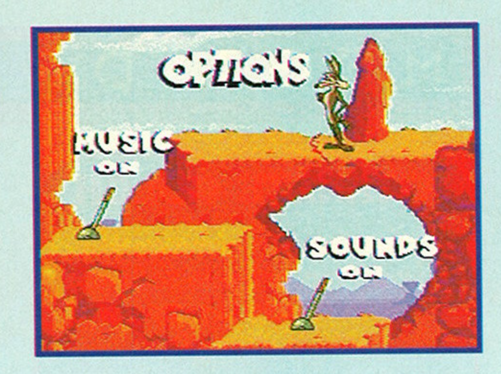




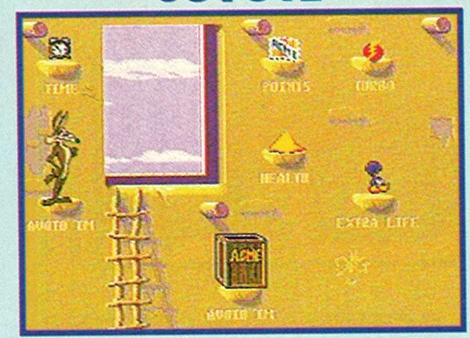
TION, aunque mantiene los pilares básicos del género, posee unos detalles y un cuidado tratamiento. El culpable de este lanzamiento es la irregular **Blue Sky**, que es capaz de programar juegos como éste y calamidades del calibre de LA SIRENITA.
Hace ya más de un año que un título protagonizado por estos dos simpáticos personajes salió para ***Super Nintendo***. Con una riqueza gráfica muy loable y unos enemigos finales de escándalo, **Sunsoft** sólo cometió un gran pecado: la manejabilidad. El difícil control del Correcaminos hizo que un juego sobresaliente perdiera parte de su encanto. En esta ocasión, no podemos decir lo mismo. Aunque parte de la exhibición gráfica se ha queda-

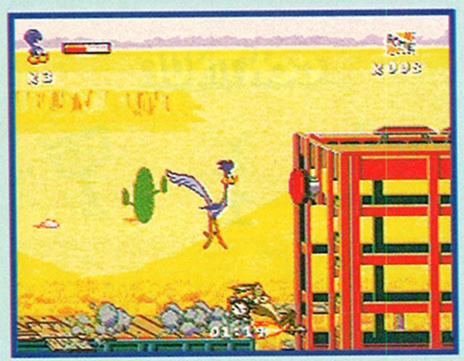
CORRECAMINOS





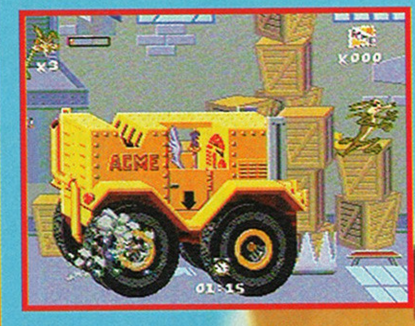
COYOTE





GRAND FINALE

Tanto el veloz Correcaminos como el sufrido Coyote comparten enemigo final. Sólo cambiará el conductor.



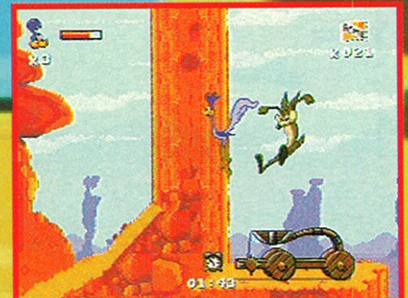




RED ROCK RENEZVOUS

Aunque no varían en su aspecto, la selección del personaje marcará el desarrollo de las fases.







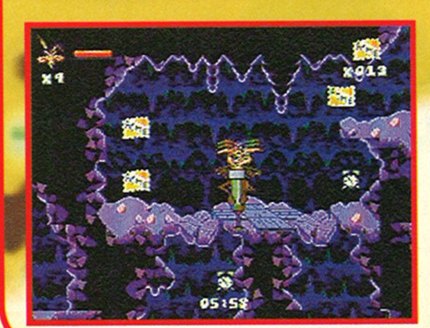
do en el camino, todo lo que atañe a la jugabilidad se ha potenciado al máximo. Incluso se nos ofrece la posibilidad de seleccionar entre el Correcaminos y el Coyote como protagonista de la aventura. El mapeado de las fases no cambia de aspecto, pese al protagonista. Lo que sí ha variado es el desarrollo, debido a las diferentes cualidades de cada personaje. Así, podemos decir que tenemos dos juegos en uno, gracias a esta posibilidad de selección. Merece destacarse el buen humor que se observa a lo largo y ancho de todo el juego. Este buen ambiente es transmitido al jugador, especialmente por la amplia galería de simpáticas animaciones de todos los personajes en general, y del Coyote en particular. El objetivo del juego es encontrar la salida de cada fase, para lo cual deberemos superar un sinfín de vicisi-

KARL'S BAD CAVERNS

Dos juegos en uno es la gran baza que Blue Sky pretende lograr con la programación de este divertido cartucho.

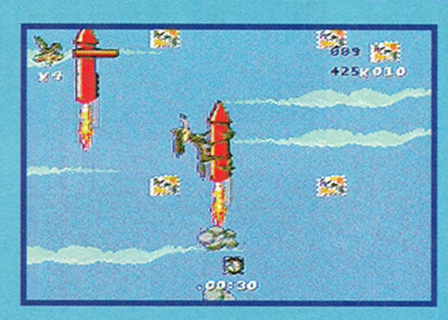








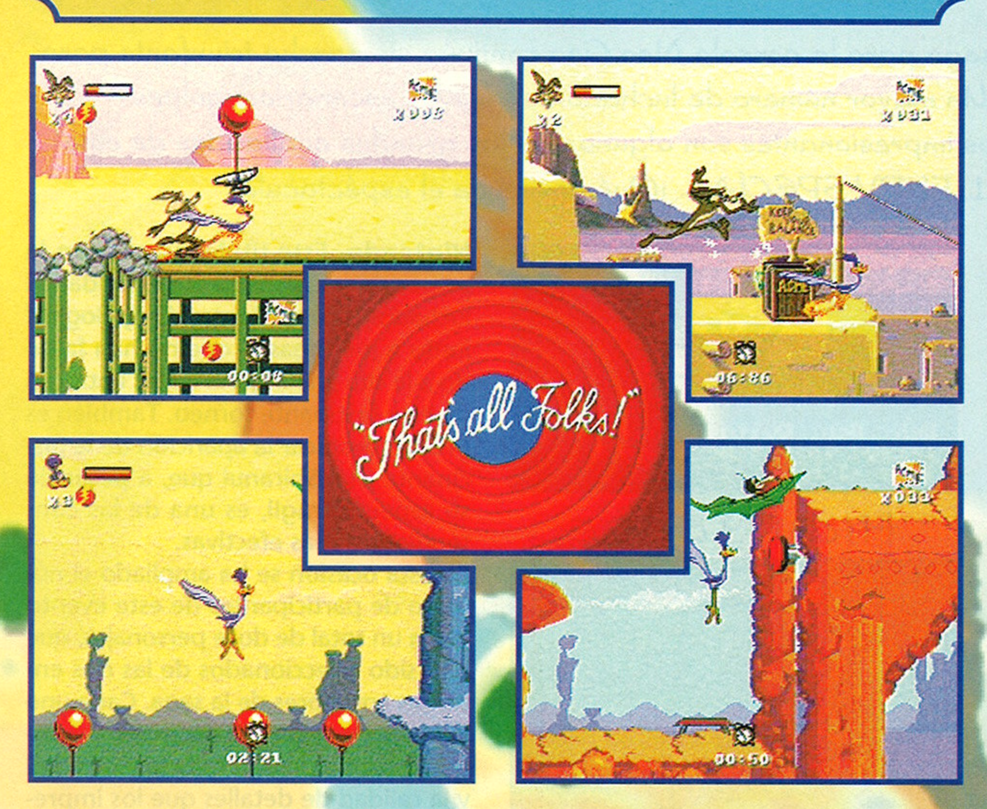
BONUS







Al final de cada nivel no nos toparemos con ningún enemigo, aunque hallaremos alguna que otra fase de bonus. Siguiendo la línea humorística de todo el juego, estos niveles constituyen todo un prodigio de animaciones hilarantes y de pruebas imaginativas.



tudes complicadas y muy divertidas. En el debe del juego debemos apuntar dos significativos errores. En primer lugar, y teniendo en cuenta que este lanzamiento dispone de 16 megas de memoria, su escasa longitud. Sus cinco fases se nos antojan extremadamente cortas para un juego que no resulta complicado, y cuyo mapeado tampoco es de grandes proporciones. Por otra parte, nos ha extrañado mucho que no hubiera ningún guardián de fase exceptuando al enemigo final, algo inpensable en los tiempos que corren dentro del mundo del videojuego.

En resumen, y a pesar de todos estos defectos, la consola ***Mega Drive*** puede vestirse con sus mejores galas para recibir a un juego con sobresalientes animaciones, soberbias melodías y una jugabilidad inmensa. Recomendable a todos los niveles.

THE SCOPE










FORJA DE CAMPEONES

El imparable ascenso de esta saga para la consola Neo Geo continúa su marcha triunfante para los 16 bits de Nintendo. Un mayor número de luchadores, nuevos escenarios, golpes espectaculares y unos gráficos impresionantes son algunas de las grandes cualidades de este magnífico FATAL FURY SPECIAL. ¡Qué comience el espéctaculo!

Los nipones de **Takara** se han convertido en la compañía oficial de convertir para otros formatos las joyas lúdicas que el grupo **SNK** ha producido para la consola ***Neo Geo***. Como ejemplos, baste citar SAMURAI SHODOWN y la mítica saga FATAL FURY.

Atrás queda el glorioso paso por las salas recreativas de FATAL FURY y FATAL FURY II, que también dejaron su huella impresa para los usuarios de ***Super Nintendo***. Estos dos lanzamientos se transformaron en una de las alternativas más claras al todopoderoso STREET FIGHTER 2.

Por fin el último título de la serie, que viene dispuesto a romper con todo, llega para los 16 bits de la compañía **Nintendo.** Este título cuenta con la presencia y el carisma de legendarios luchadores como Terry y Andy Bogard junto a Joe Higashi, que no han faltado a la cita en ninguna de las entregas de este fascinante torneo. También es preciso destacar la aparición de la fascinante Mai Shiranui que, a pesar de su aspecto frágil, es una de las contendientes más efectivas.

En esta ocasión se ha ampliado el número de participantes de este evento hasta un total de doce personajes, que han sido seleccionados de las dos entregas anteriores de la saga. Cada uno dispone de su propio escenario y, aunque éstos no posean toda la vistosidad y la calidad de detalles que los impresionantes gráficos para ***Neo Geo***, cumplen con su cometido a la perfección.



HIGH SCORE

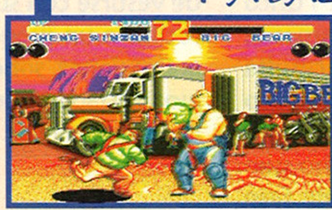


Con dedicación inscribiréis vuestro nombre en el historial del torneo.

FATAL FURY




FATAL FURY 2












RYO SAKAZAKI

Este personaje de ART OF FIGHTING no quería perderse el acontecimiento. Sus golpes son demoledores.

CALIENTE, CALIENTE



Los ataques especiales recogidos en el juego son realmente espectaculares y sus efectos en el contrario resultan totalmente devastadores.









MAI

No os dejéis engañar. Esta pequeña y dulce luchadora no es un trozo de pan. Sus contundentes golpes os harán besar el tatami más de una vez.









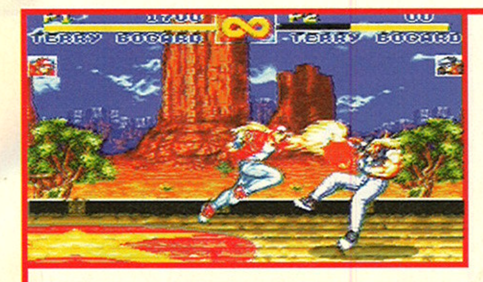


JOE HIGASHI

Ha participado en todas las ediciones del campeonato, obteniendo un excelente rendimiento. Quizás sea este el luchador que estábais buscando.

Este nuevo cartucho recrea perfectamente los lugares de procedencia de cada uno de los personajes y, en lo que se refiere a este apartado, no tiene nada que envidiar a otros juegos del género.

La mecánica de los combates sigue las mismas pautas que impuso STREET FIGHTER 2 en su día. Por tanto, deberéis ganar dos asaltos para pasar a la siguiente eliminatoria y enfrentaros a un nuevo adversario. Sin embargo, para conseguir este objetivo tendréis que echar mano del amplio catálogo de golpes y movimientos especiales que poseen los doce personajes, ejecutándolos a la perfección para no caer de-



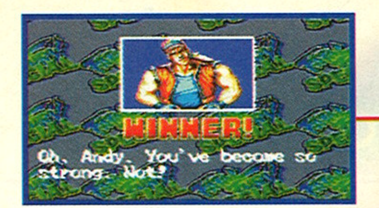






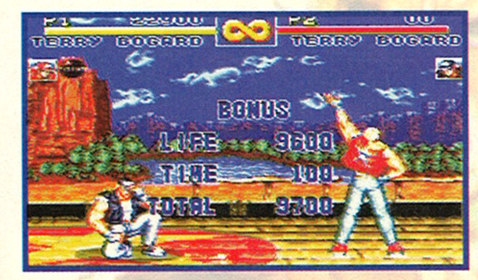
TERRY BOGARD

El más legendario participante del torneo no podía perderse esta cita. Su deseo: obtener la victoria cueste lo que cueste.







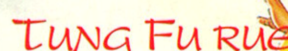
GEESE HOWARD

El rey del hampa vuelve a combatir. Tras su última derrota a manos de Wolfgang, quiere poner las cosas en su sitio.



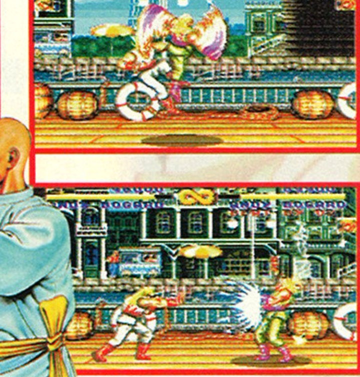




TUNG FU RUE

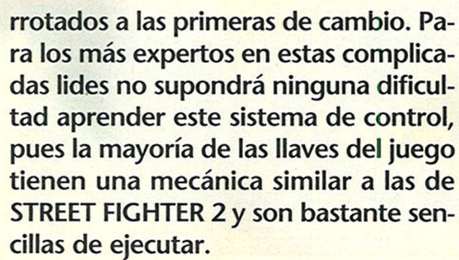
Este noble anciano, a pesar de su edad, hace gala de una agilidad felina a la hora de combatir.




ANDY BOGARD

El hermano de Terry se ha sometido a un duro entrenamiento para compensar su escasa estatura. Podréis comprobar los resultados a la hora de combatir.

rrotados a las primeras de cambio. Para los más expertos en estas complicadas lides no supondrá ninguna dificultad aprender este sistema de control, pues la mayoría de las llaves del juego tienen una mecánica similar a las de STREET FIGHTER 2 y son bastante sencillas de ejecutar.
Al igual que en SAMURAI SHODOWN, cada vez que vuestro luchador era golpeado varias veces existía una pequeña barra de energía para indicaros que estábais en disposición de lanzar un ataque devastador contra el enemigo. En **FATAL FURY SPECIAL** tendréis la misma oportunidad cuando vuestra barra de energía se encuentre bajo mí-





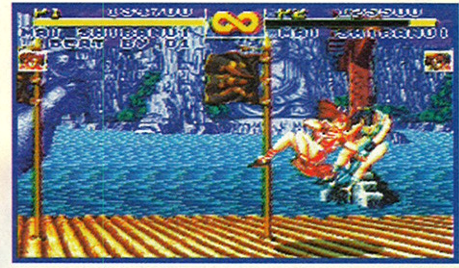

WOLFGANG

El rey de la oscuridad quiere revalidar su título. La caridad no es una de sus virtudes.





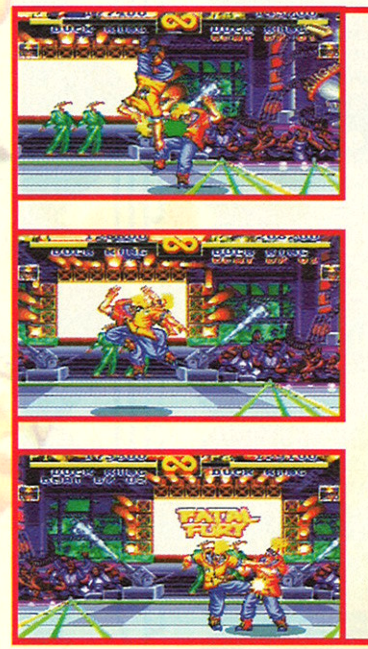






JUBEI YAMADA

Este anciano es uno de los grandes mitos del judo mundial. Con su participación en este torneo, pretende alcanzar la popularidad.













DUCK KING

El rey de la pista de baile basa su estilo de lucha en sus grandes dotes artísticas. En los últimos tiempos, ha sido visto en la famosa ruta del bakalao.

KIM KAPHWAN

Este sujeto es experto en taekwondo. Su brutal aspecto y sus contundentes patadas le han convertido en un rival temible.

nimo y se ponga en rojo. Una de las modalidades más impactantes e innovadoras es la cuenta atrás. En esta opción os darán un máximo de tres minutos para liquidar al mayor número de adversarios posibles, antes de que se agote el tiempo. Esta modalidad es muy similar al *Time Attack* que ya pudimos observar en FINAL FIGHT de ***Mega CD***. Estamos ante una de las alternativas más graciosas del cartucho. Las excelencias técnicas de este cartucho saltan a la vista desde el primer momento en que vemos a los luchadores en acción: *sprites* de gran tamaño, con unas animaciones geniales que no dificultarán en ningún momento el







BILLY KANE

Acostumbrado a las peleas callejeras de South Town, se convirtió en un experto del estilo de lucha Cudgel.

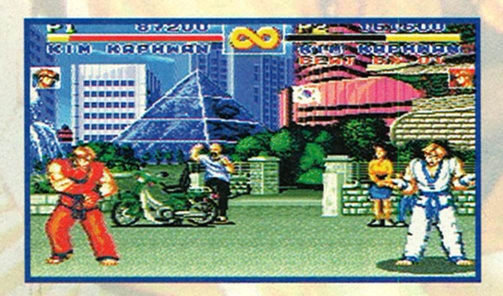


CUENTA ATRAS





Es la modalidad más innovadora, aunque podíamos encontrar algo muy parecido en FINAL FIGHT CD. Consiste en derrotar el mayor número de contrincantes, en sólo tres minutos, para entrar en la leyenda.





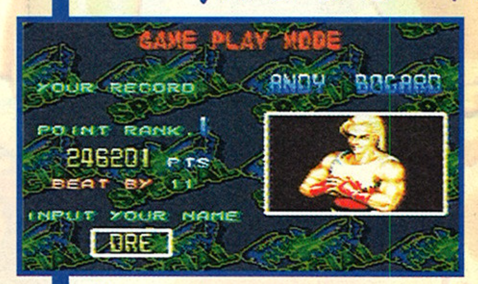


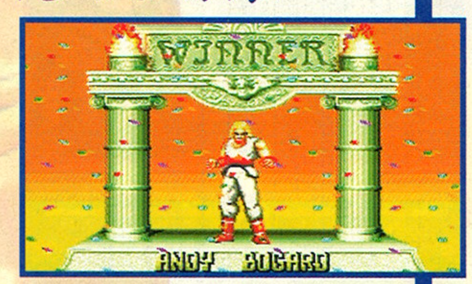
desarrollo de los combates, y la caracterización de los personajes continúa fiel a los originales que aparecieron en las entregas anteriores de la saga. También se ha dotado a los protagonistas, al margen de sus movimientos y ataques especiales, de una serie de animaciones para burlarse de su adversario. Sin embargo recomendamos hacerlo a cierta distancia, si no queréis acabar con vuestros huesos en el suelo. Las músicas han recibido un tratamiento excelente, complementando perfectamente la ambientación gráfica de los escenarios. Además, los efectos sonoros consiguen dotar de un mayor realismo a los combates.

En definitiva, la compañía japonesa **Takara** ha vuelto a recrear la magia de uno de los títulos más emblemáticos de ***Neo Geo*** para ***Super Nintendo***. El resultado es increíble, y será recibido con los brazos abiertos por todos los amantes de la lucha.

R. DREAMER

MODO HISTORIA





Escoged vuestro personaje favorito y comenzad el camino para obtener la corona mundial de FATAL FURY SPECIAL. Derrotad a todos vuestros contrincantes, los once luchadores restantes, y lograréis este preciado trofeo.

FATAL FURY SPECIAL

DOLBY SURROUND

©SNK 1993 REPROGRAMMED ©TAKARA 1994

TAKARA

MONOLITH

MEGAS	24
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	11
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ Los combates ganan en realismo gracias a las excelentes animaciones.

▲ Un colorido impresionante para todos los escenarios del juego.

90



MUSICA

▲ Melodías sobresalientes a lo largo de todo el cartucho.

▲ Cada una se adapta al escenario donde tiene lugar el combate.

90



SONIDO FX

▲ Golpes, gritos y cualquier efecto exigible a un juego de este tipo.

▲ Los programadores han realizado un trabajo encomiable.

90



JUGABILIDAD

▲ Takara continúa realizando magníficas conversiones de los títulos más sobresalientes de Neo Geo. Este título no podía ser una excepción.

92

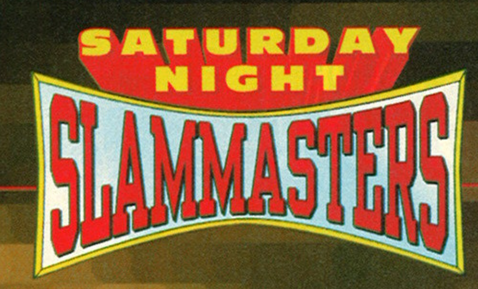
GLOBAL

91

La compañía japonesa Takara continúa realizando magníficas conversiones de los títulos más sobresalientes para la consola Neo Geo. FATAL FURY SPECIAL no podía constituir una excepción, y nos lo ha demostrado. Con unos gráficos impresionantes, melodías de cine y una jugabilidad arrolladora que no tienen nada que envidiar al cartucho original de SNK.



JEAN-CLAUDE
VAN DAMME
RAUL
JULIA
STREET FIGHTER
ESTRENO 7 ABRIL
LA ULTIMA BATALLA
COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL INC
EDWARD R. PRESSMAN
JEAN-CLAUDE VAN DAMME RAUL JULIA "STREET FIGHTER THE ULTIMATE BATTLE" MING-NA WEN DAMIAN CHAPA
KYLIE MINOGUE y WES STUDI GRAEME REVELL BARRY LEVINE MARILYN VANCE DEBORAH LA GORCE KRAMER DOV HOENIG A.C.E. ANTHONY REDMAN A.C.E.
WILLIAM CREBER WILLIAM A. FRAKER A.S.C. EDWARD R. PRESSMAN y KENZO TSUJIMOTO STEVEN E. DE SOUZA
COLUMBIA TRISTAR FILMS DE ESPAÑA, S.A.
CAPCOM
COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL, INC.

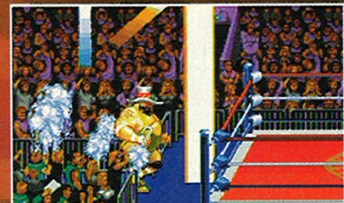








Corrían tranquilas y calurosas las últimas semanas del verano de 1994, cuando los usuarios de SNES se vieron sorprendidos con la conversión de una recreativa, que había adquirido un gran prestigio entre los fieles a los beat'em ups legendarios5: SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS.





EL RING TE LLAMA

BOTELLAS

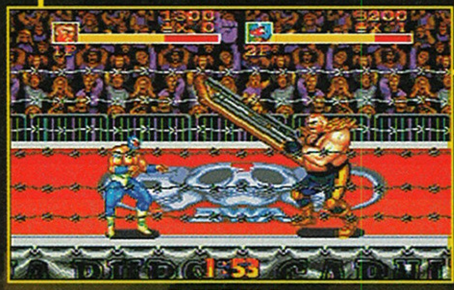


BOTIQUIN

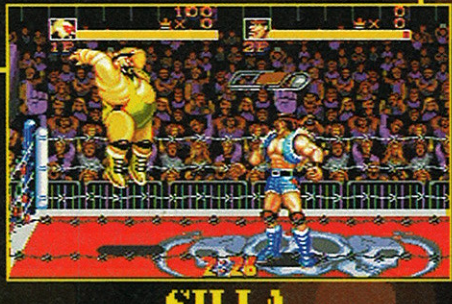


OBJETOS

LOS OBJETOS QUE APARECEN EN ESTAS PANTALLAS SE ENCUENTRAN FUERA DEL CUADRILATERO. RESULTAN BASICOS PARA NOQUEAR A LOS RIVALES MAS AGUERRIDOS.



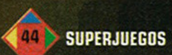
MESA



SILLA

Los responsables de esta magna empresa fueron los miembros de **Capcom** y, como en otras muchas ocasiones, el resultado no pudo ser más gratificante y espectacular. Para empezar, no era una conversión idéntica a la que vimos en su día en la calle. Tetsuo Hara, uno de los dibujantes de manga más importantes en Japón, fue el encargado de rediseñar a todos sus personajes. El creador de la saga HOKUTO NO KEN, más conocida en España por EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE, acometió el proyecto, imprimiendo a los protagonistas más carácter y una mayor agresividad en los rasgos. Esa fuerte apuesta gráfica, una jugabilidad de lujo y la calidad sonora hicieron de este programa de 24 megas un nuevo éxito de la gran compañía japonesa.

De la mano de **Capcom** llega ahora la versión para ***Mega Drive***. Aunque en líneas generales son muchas las simili-





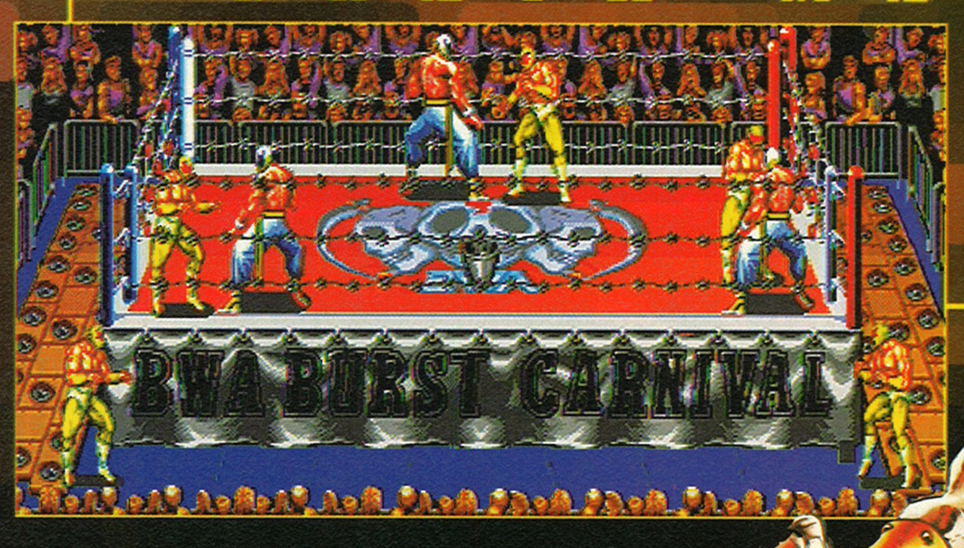


ESQUINAS






DEATH MATCH



ESTA MODALIDAD CONSTITUYE LA NOVEDAD MAS INTERESANTE DE SLAM MASTERS PARA MEGA DRIVE. ALAMBRES DE ESPINO, FONDOS EXPLOSIVOS Y MUCHOS OBJETOS EN UN MODO VERSUS.

OPCIONES



Los escenarios y los movimientos de todos los luchadores constituyen todo un espectáculo. La calidad gráfica de este juego resulta incuestionable.

RECORDS

CWA OFFICIAL RATINGS SINGLE MATCH

CHAMP	707802	J.BH
1st	100000	KXH
2nd	95000	HAR
3rd	90000	HAJ
4th	85000	SAY
5th	80000	CHO

tudes, también encontraremos algunas diferencias importantes, y no precisamente agradables. Entre los aciertos cabe destacar la sencillez en el control, la impecable calidad gráfica, el tamaño considerable en los personajes, una buena animación y un excelente colorido. Los 32 megas han servido para que podamos contar con el amplio repertorio de movimientos de todos los luchadores en el modo normal (los diez y no los ocho como en ***SNES***). Otro aspecto interesante es el modo Death Match, una modalidad para dos jugadores en la que los escenarios tradicionales han sido sustituidos por rings con cuerdas de espino, fondos minados y un número mayor de armas. El armamento está formado por sillas, mesas o botellas, y tiene una estimable utilidad para noquear a los rivales más fornidos. En cualquiera de

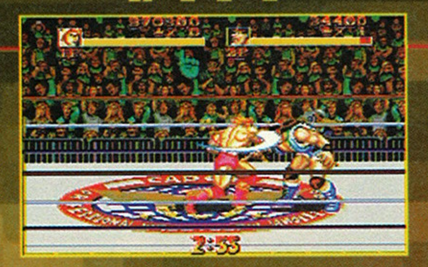
TITANIC JIM





Leñador en sus ratos libres, este gigantón británico asegura su jubilación quebrando el espinazo a sus rivales con su increíble fuerza y su inexpugnable condición física. Es algo lento, pero seguro.

BIFF



Este compatriota de Yeltsin se negó a ir a Chechenia, alegando una fuerte lumbalgia. Como



pena por su falta de patriotismo, se ve obligado a vagar por los cuadriláteros de medio mundo.

GUNLOC



Yanqui hasta la médula, Gunloc representa el típico sueño americano para sus adversarios



ya que les proporciona un fuerte somnífero, en forma de puño, más eficaz que la valeriana.

sus modalidades el cartucho resulta espectacular y animado, pero su dificultad no debe entrañar grandes problemas para un jugador medianamente dotado. Si descubres las rutinas de ataque, puedes acabar en muy pocas sesiones dentro del nivel más duro. A esta deficiencia habría que añadir la eliminación de la alternativa Tag Team para cuatro jugadores simultáneos de

KING RASTA MON



Este californiano abandonó las cálidas playas americanas para embarcarse en un nuevo placer: destrozar pescuezos, morder cabezas y otros menesteres culinarios de buen sabor.

JUMBO



El luchador canadiense costea sus opulentas comidas gracias a su irrefrenable violencia.



Mala persona y peor rival, está obsesionado por las prendas ajustadas y escotadas.

FINAL





TRAS VENCER EN LAS DOS RONDAS SERAS PROCLAMADO COMO EL CAMPEON, AUNQUE APARECERAN TRES RIVALES QUE DUDARAN DE ESTA DECISION FINAL.

HAGGAR



Millonario gracias a sus inversiones en el mundo del videojuego, Haggar alterna



la lucha con el rescate de su hija, que está continuamente en un desconocido cautiverio.

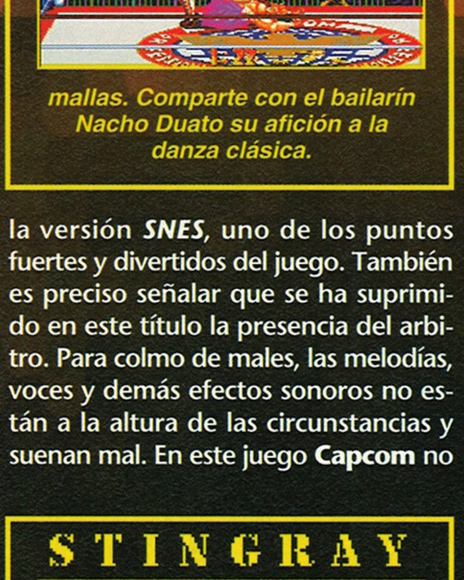
ONI



Más japonés que Hiro Hito, el Gran Oni es un luchador de largos cabellos y ajustadas



mallas. Comparte con el bailarín Nacho Duato su afición a la danza clásica.



SCORPION

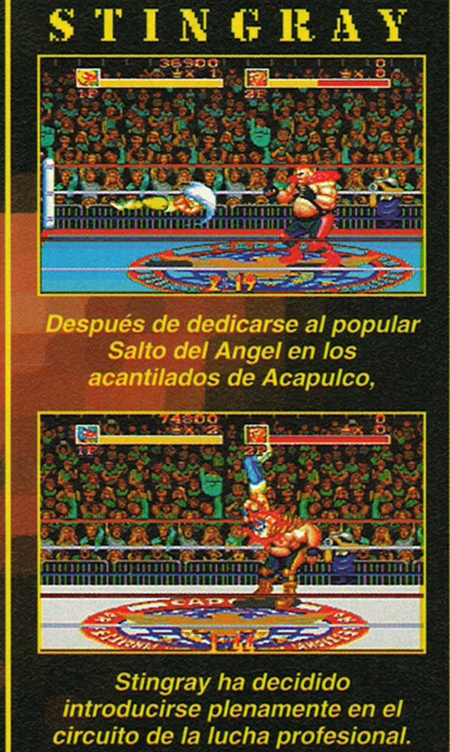


De origen desconocido, Scorpion entró en el mundo de la lucha por azar. Agil, rápido y menudo, cruzarle el rostro a bofetadas resulta una misión prácticamente imposible.

la versión ***SNES***, uno de los puntos fuertes y divertidos del juego. También es preciso señalar que se ha suprimido en este título la presencia del arbitro. Para colmo de males, las melodías, voces y demás efectos sonoros no están a la altura de las circunstancias y suenan mal. En este juego **Capcom** no ha logrado alcanzar altos niveles de calidad, jugabilidad y espectacularidad. Sólo el apartado gráfico merece llevar el nombre de la compañía japonesa. Recomendado para los amantes de Tetsuo Hara o para los amantes del género.

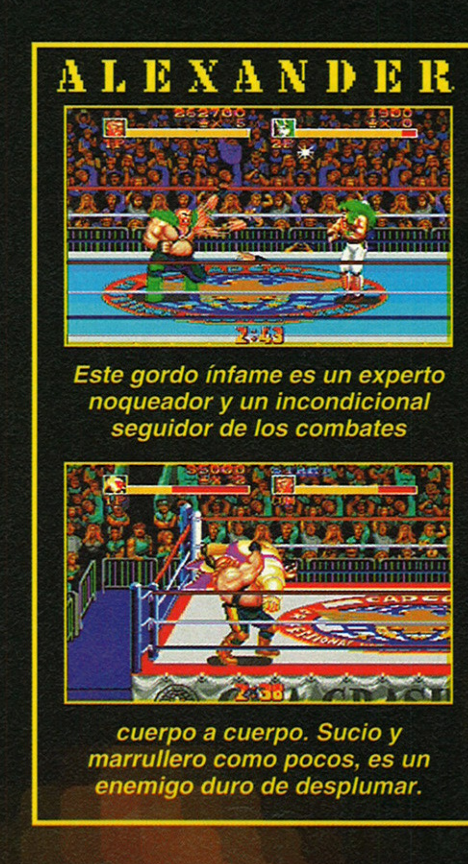
DE LUCAR

STINGRAY



Después de dedicarse al popular Salto del Angel en los acantilados de Acapulco, Stingray ha decidido introducirse plenamente en el circuito de la lucha profesional.

ALEXANDER



Este gordo ínfame es un experto noqueador y un incondicional seguidor de los combates cuerpo a cuerpo. Sucio y marrullero como pocos, es un enemigo duro de desplumar.



CAPCOM
CAPCOM
MEGAS ◆ 32
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
COMBATES ◆ 18
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS — 93

▲ Las dimensiones de los luchadores y los movimientos son todo un espectáculo.

▼ Los escenarios son prácticamente idénticos.

MUSICA — 89

▲ Las melodías son las mismas que en la versión para SNES.

▼ Lástima que la ejecución no sea ni la mitad de brillante.

SONIDO FX — 79

▲ La oferta sonora es abundante, pero nada del otro mundo.

▼ Las voces de este juego son realmente lamentables.

JUGABILIDAD — 80

▲ Resulta entretenido y la opción de dos jugadores es siempre una garantía.

▼ Escasa dificultad, muchas rutinas y se ha eliminado el modo Tag Team.

GLOBAL — 82

La compañía japonesa Capcom emplea en esta versión más megas que en la entrega para SNES. Sin embargo, no logra alcanzar sus cotas de espectacularidad y de jugabilidad. Gráficamente es impecable, pero resulta demasiado elemental en mecánica y en opciones, sin que logremos explicarnos la ausencia del modo para cuatro jugadores simultáneos de SNES.

季 HAGANE 涼



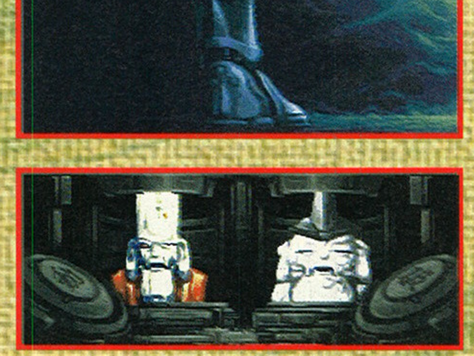


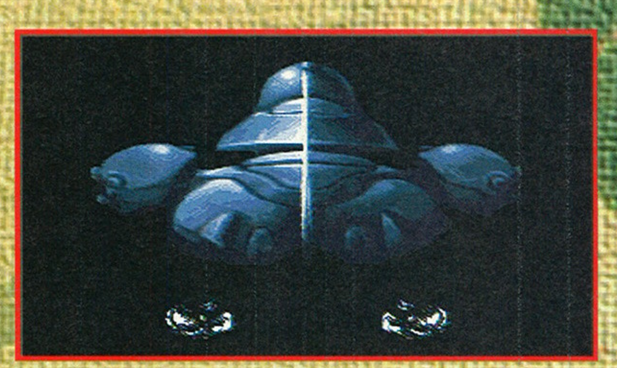




Quién nos iba a decir que tras el nombre de este desconocido se encontraba una auténtica maravilla lúdica. A pesar de no venir precedido por la fama, este juego nos ha impresionado.







LA REVOLUCION ATOMICA

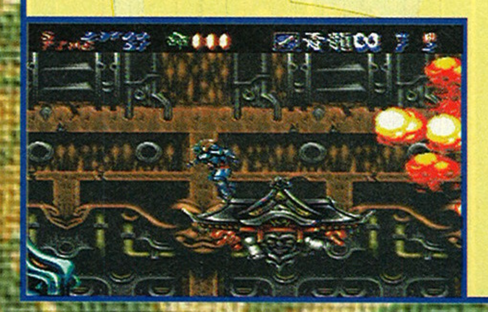
Tras la presentación, nos sorprende una intro que sirve de anticipo para lo que vamos a encontrar durante las seis fases que comprende el juego.

La historia comienza cuando una ciudad japonesa, víctima de una terrible explosión, queda reducida a un amasijo de escombros cubiertos por cenizas. En la superficie parece haber desaparecido todo signo de vida, aunque se han detectado extraños movimientos en una zona apartada del núcleo urbano. El origen de este enigmático fenómeno reside en una sombra que deambula por las ruinas. Su siniestra mirada está fija en el horizonte y un único propósito ronda por su mente: encontrar al precursor del desastre y liberar a la población que ha quedado con vida. Cuando sus pasos llegan a











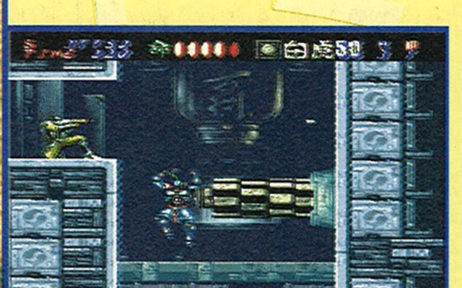














BOMBAS



Son básicas para acabar con los enemigos finales.

MISILES



En la fase de las naves tienen una enorme utilidad.

GRANADAS



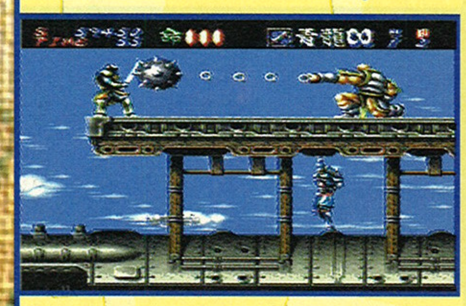
Resultan ideales para destruir a los adversarios de las alturas.

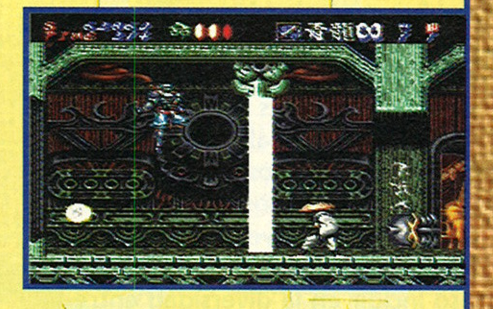
los restos de la ciudad vosotros pasáis a controlar al protagonista, un híbrido entre un ser legendario y un humano con una serie de súper poderes y un armamento ligero capaz de arrasar a las tropas del enemigo.

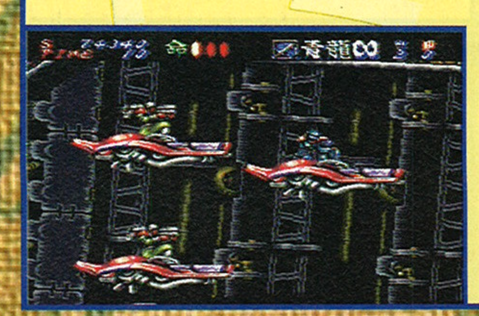
No hemos podido encontrar un claro precedente de **HAGANE** en el catálogo para ***Super Nintendo***, y haría falta recurrir a la consola ***Turbo Duo*** para descubrir un par de juegos que, a pesar de pertenecer a otro género, se asemeja a este fenomenal lanzamiento en el aspecto gráfico. No en vano, los programadores de LORDS OF THUNDER y GATE OF THUNDER han sido los responsables de la creación de **HAGANE**. Este grupo ha recreado con sumo cuidado el ambiente apocalíptico que rodea a esta aventura de principio a fin.

Pocas veces ha llegado a nuestras ma-

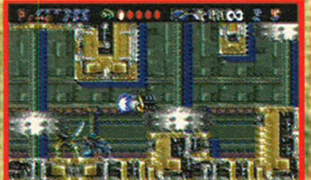
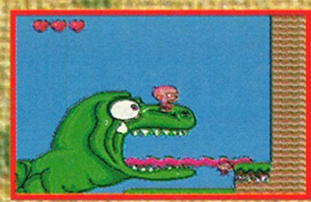
季 FASE 3 凉


















La compañía Red ha conseguido notables éxitos con lanzamientos para PC Engine Duo y Turbografx como GATE OF THUNDER y LORDS OF THUNDER. Pero la saga más popular de este grupo es PC KID, que en PC Engine Duo cuenta con tres humorísticos arcades, un juego de rol y un shoot'em up llamado AIR ZONK. En la consola Super Nintendo existe una entrega denominada BC KID.

VIDA

Después de eliminar a varios enemigos podréis obtener como premio una vida extra, que resultará vital para acabar el juego.



ENERGIA



Este ítem flameante os ayudará a reponer vuestra energía. Tendréis que afinar la puntería para lograr esta recompensa.

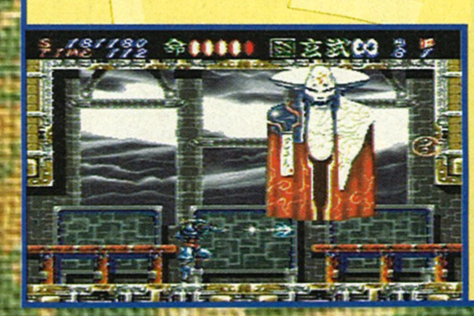
nos un cartucho con una calidad tan palpable, sin que antes hayan llegado hasta nuestros oídos noticias o rumores de sus excelencias.

Por este motivo, **HAGANE** constituye toda una excepción en el mundo de los videojuegos. Es necesario destacar su categoría global comenzando por los geniales gráficos de sus escenarios, y finalizando con los espectaculares jefes finales que sirven de punto culminante para cada nivel. También es preciso incidir en la diversidad entre las distintas fases, especialmente la tercera en donde nos pondremos a los mandos de una nave en un escenario rotante en Modo 7.

El apartado musical no tiene desperdicio. Las melodías compuestas para este lanzamiento son simplemente extraordinarias, puesto que parecen extraídas de una gran producción cine-

季 FASE 5 涼








季 FINAL 涼





CAIDA LIBRE

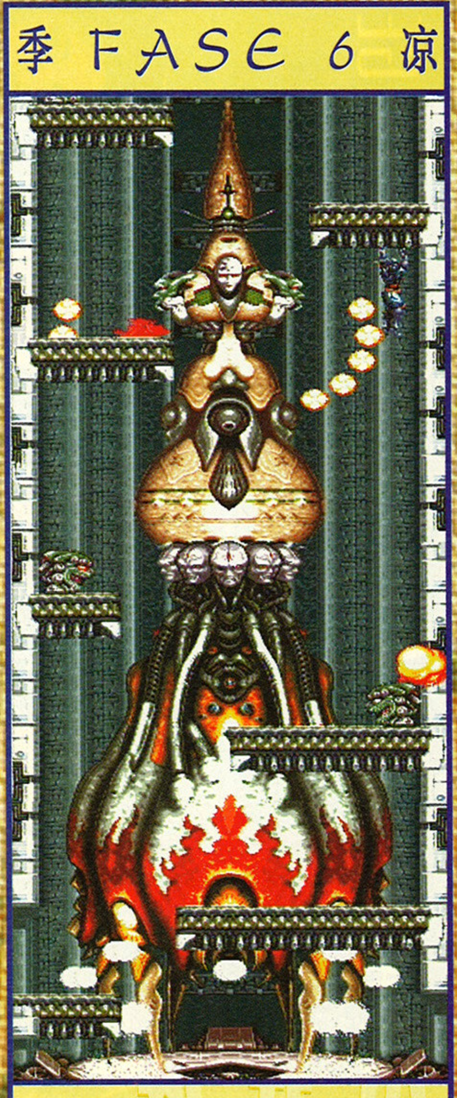


matográfica. Este apartado se adapta perfectamente al desarrollo de la acción. **HAGANE** no se decanta por ningún género en concreto, puesto que combina el estilo de plataformas con el *beat'em up* más clásico. La cima del esplendor llega en la última fase: una alocada subida por una torreta en la que deberemos acabar con el jefe final del cartucho, antes de que alcance la salida al exterior.

En resumen, **HAGANE** está recomendado para todos aquellos jugadores que se encuentren en disposición de afrontar retos difíciles, pues el nivel creciente de complejidad alcanza grados extremos en los últimos niveles. Un soprendente hallazgo para los usuarios de ***Super Nintendo***.

R. DREAMER

季 FASE 6 涼



Este impresionante enemigo es el último escollo de esta trepidante aventura. Deberéis ir ascendiendo por las plataformas, fustigando a esta criatura para impedir su huida al espacio exterior.



HUDSON SOFT
RED-CA PRODUCTION
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 6
CONTINUACIONES ◆ 6
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Los escenarios son de cine, con un colorido excepcional.

▲ Los jefes finales de cada fase resultan extraordinarios.



MUSICA

▲ Todas las melodías son geniales y de una calidad asombrosa.

▲ Se adaptan perfectamente a lo que ocurre en la pantalla.



SONIDO FX

▲ Este título cuenta con un innumerable catálogo de efectos sonoros.

▼ Ciertos sonidos podían haber recibido un mejor tratamiento.



JUGABILIDAD

▲ HAGANE es todo un reto. El asunto se irá complicando según avancéis, hasta llegar a situaciones límite que pondrán a prueba vuestra habilidad.



GLOBAL 89

HAGANE es un claro ejemplo de lo que nos gustaría encontrar cada vez que un juego cae en nuestras manos. Excelentes gráficos, unas melodías maravillosas y una jugabilidad alucinante, todo ello en 16 megas. Podemos asegurar que este título resultará imprescindible para los jugadores más exigentes y avezados de este loco mundillo.

En los mejores cines de España

MAS ALLA DEL TIEMPO.
MAS ALLA DEL UNIVERSO CONOCIDO.
MAS ALLA DE LA IMAGINACION.
...UNA AVENTURA PARA UNA NUEVA GENERACION.



STAR TREK
LA PROXIMA
GENERACION

ODUCCION DE RICK BERMAN STAR TREK GENERATIONS PATRICK STEWART JONATHAN FRAKES BRENT SPINER LEVAR BURTON

RINA SIRTIS MALCOLM McDOWELL JAMES DOOHAN WALTER KOENIG Y WILLIAM SHATNER COMO EL CAPITAN JAMES T. KIRK

BLACKMAN EDITADA EDITPOR PETER E. BERGER, A.C.E. DISEÑO DE PRODUCCION HERMAN ZIMMERMAN DIRECTOR DE FOTOGRAFIA JOHN A. ALONZO, A.S.C. PRODUCTOR EJECUTIVO BERNIE WILLIAMS

HISTORIA HISTORDE RICK BERMAN & RONALD D. MOORE & BRANNON BRAGA GUION GUIDE RONALD D. MOORE & BRANNON BRAGA PRODUCIDA PRODUCPOR RICK BERMAN

EFECTOS ESPECIALES POR INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC

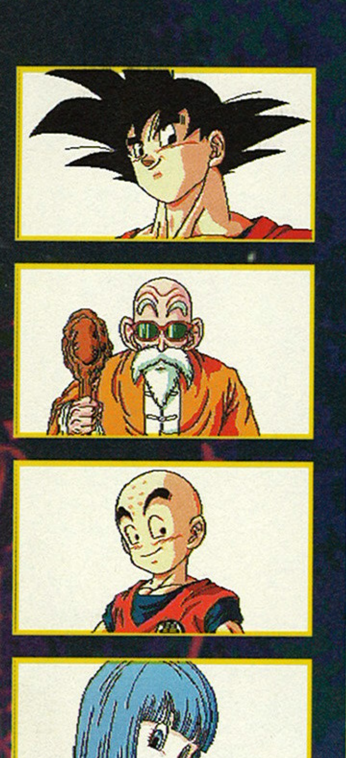
DOLBY STEREO DIGITAL

DTS

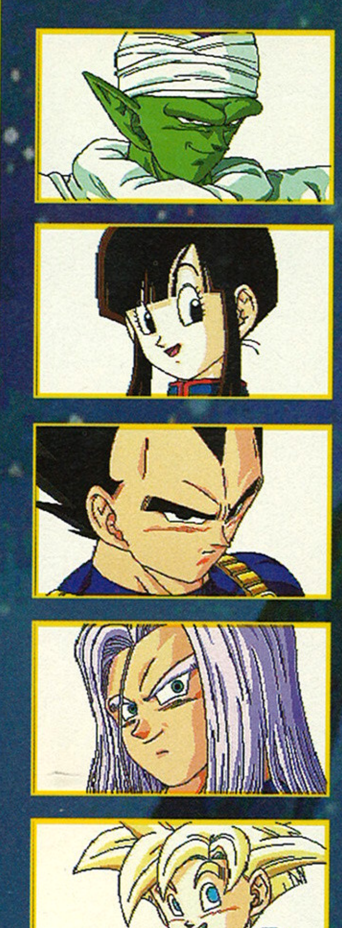
DIRIGIDA POR DAVID CARSON

Paramount

orizado para todos los públicos

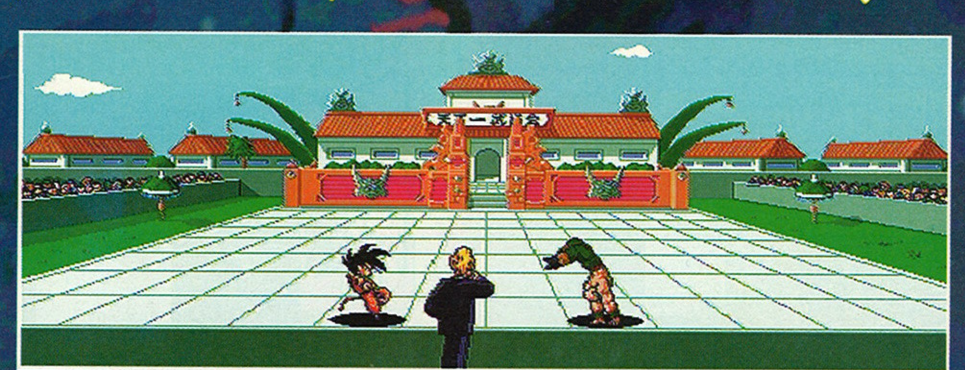






LA VERDADERA HISTORIA

Os afrecemos en exclusiva uno de los juegos más deseados de la temporada en Japón para la consola PC Engine: DRAGON BALL Z.



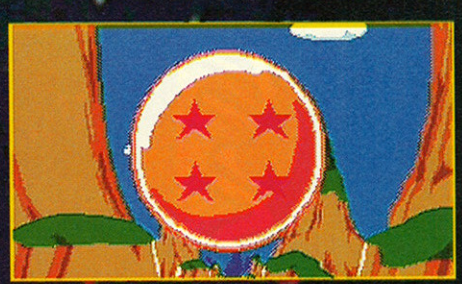
Bandai ha rizado el rizado para ofrecernos el más soberbio juego de **DRAGON BALL** realizado hasta la fecha. Un asombroso *beat'em up* con grandes dosis de estrategia, que recoge en un **CD** toda la historia del popular manga de Akira Toriyama. La máquina responsable de este monumento lúdico no es otra que la maravillosa ***PC Engine Duo***, una soberbia consola de gran presencia en el mercado japonés y con joyas como DRACULA X, SNATCHER o GRADIUS 2, SAMURAI SHODOWN, FATAL FURY SPECIAL o ART OF FIGHTING. Pues bien, haciendo uso de la paleta de 512 colores en pantalla de la ***Duo***, **Bandai** ha logrado comprimir toda la historia de **DRAGON BALL** en este juego. Su secuencia



LA PERFECCION HECHA INTRO

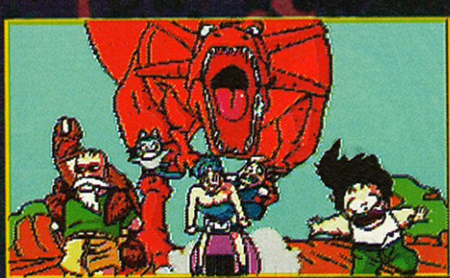








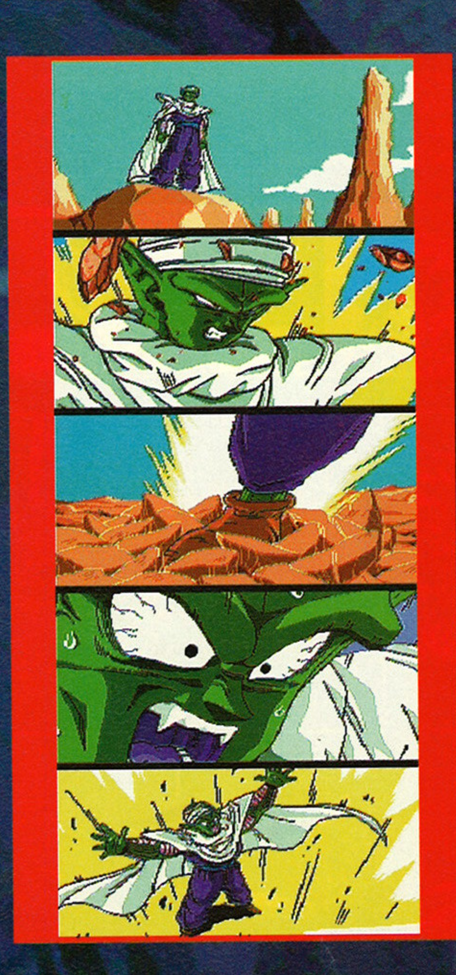
Lejos de conformarse sólo con incluir toda las aventuras de Son Goku en un sólo compacto, la compañía Bandai ha introducido íntegramente la cabecera de la serie de televisión, fotograma a fotograma. Además, está cantada en japonés para mayor gloria de los seguidores de la serie y para deleite de los aficionados de Akira Toriyama.



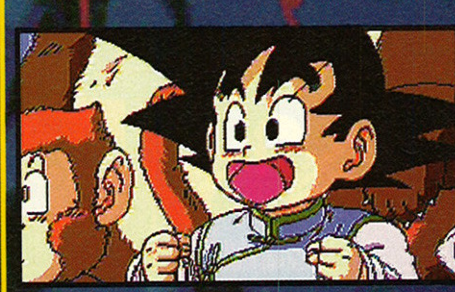


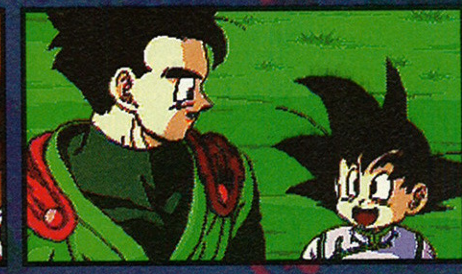




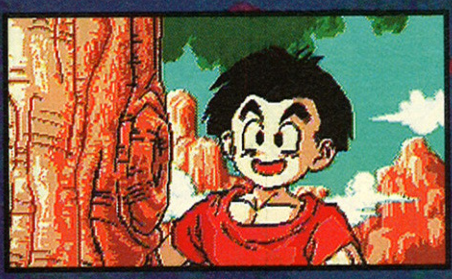


LA FAMILIA BIEN, GRACIAS

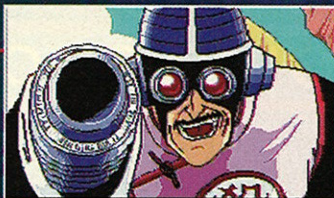






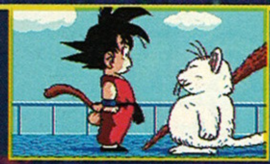


Es una calurosa y apacible tarde de verano y Goten, cansado de estudiar las tareas del colegio, le pide a su hermano Gohan que le cuente las innumerables aventuras de su padre, Son Goku, al que no pudo conocer ya que murió al destruir al temible Cel. Ayudado por algunos de los personajes más populares y carismáticos de la serie, Gohan narrará con todo tipo de detalles a su hermano pequeño lo grande y fuerte que fue su padre. Estos comentarios servirán de hilo conductor a cada uno de los emocionantes combates que componen este formidable juego.









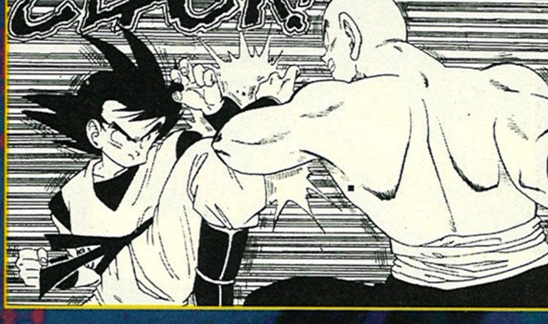
VS. TAO PAI PAI

Tras vencer al ejército del Lazo Rojo, Son Goku se topa con un reputado asesino a sueldo, Tao Pai Pai, que ha sido contratado para eliminarle y conseguir las siete bolas del dragón.



de introducción dura la friolera de cuatro minutos y nos muestra la cabecera de la serie de televisión en toda su integridad, imágenes de los momentos más electrizantes, y todo ello narrado por un locutor de excepción: Gohan. El hijo de Son Goku, junto a Goten, nos relatará los mejores instantes de la serie, divididos para la ocasión en siete combates legendarios que marcaron el desarrollo de la historia. El jugador puede elegir comenzar por cualquiera de ellos, aunque siempre es recomendable empezar por el primero, el más sencillo, que no es otro que el enfrentamiento contra el malvado Tao Pai Pai. En ese momento, tomaréis las riendas del juego y afrontaréis la tarea de derrotar a este asesino a sueldo. Este título se divide en dos partes diferenciadas: la primera, en la linea del SFII, consiste en vapulear a base de pa-

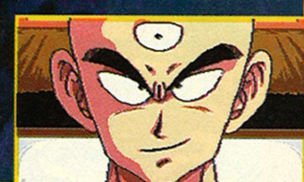
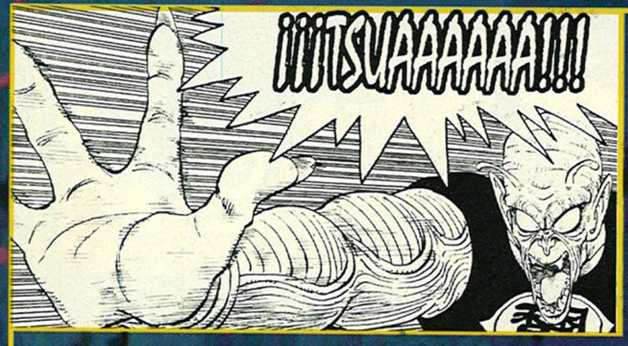





VS. TEN SIN HAN

Son Goku viaja con sus amigos al Torneo de Artes Marciales donde le espera Ten Sin Han, alumno del Maestro Cuervo y dotado de una técnica de combate prodigiosa.





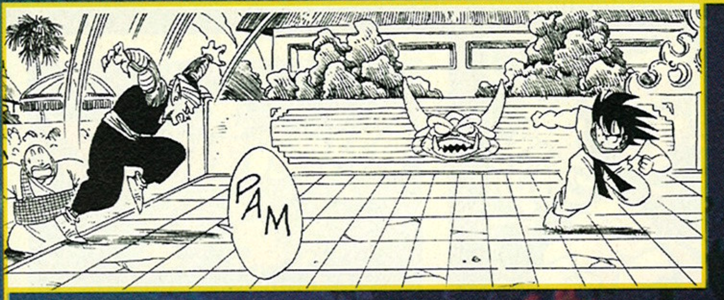

VS. PICCOLO DAIMAOH

Liberado por Pilaf, ha vuelto a la vida con un fin: hallar las siete bolas mágicas, conjurar al Dragón Shen Ron y pedirle la eterna juventud.











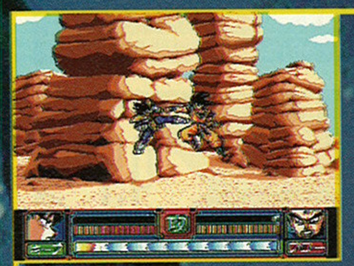


EL GRAN TORNEO

Con Piccolo Daimaoh muerto, Son Goku recibe entrenamiento para la nueva edición del Torneo. A él ya cambiado. Se reencontrará con Chichi, combatirá con Ten Sin Han y con el hijo de Piccolo.







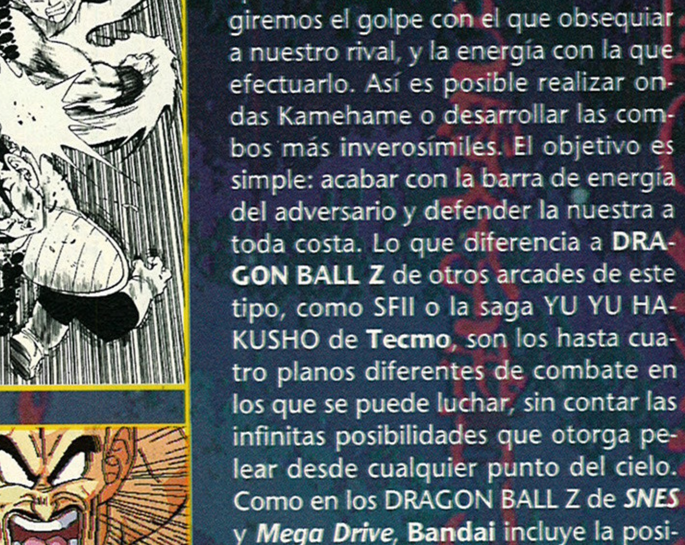


VS. VEGETA



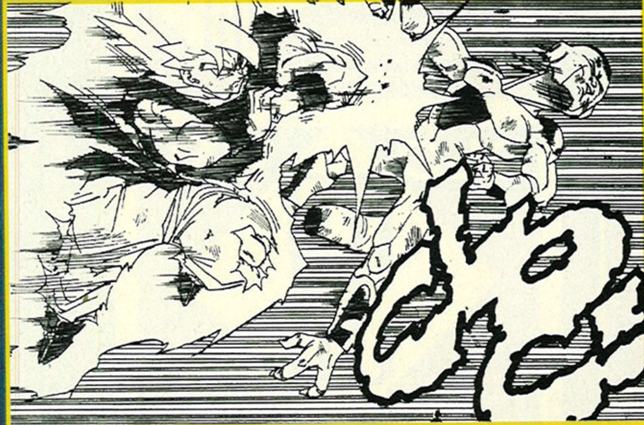
La llegada del hermano de Son Goku, Radix, revela el origen saiyano del protagonista, y sus planes de invadir la Tierra. Tras combatir junto a Piccolo contra Radix, Son Goku muere. Mientras, Vegeta y Nappa han aterrizado en lel planeta sembrando el caos. Son Goku es resucitado justo a tiempo para pararle los pies a Vegeta.





tadas y puñetazos al contrario, de manera que una barra de energía ubicada en el marcador apunte totalmente al lado del contrario. En ese momento, aparece una nueva pantalla donde elegiremos el golpe con el que obsequiar a nuestro rival, y la energía con la que efectuarlo. Así es posible realizar ondas Kamehame o desarrollar las combos más inverosímiles. El objetivo es simple: acabar con la barra de energía del adversario y defender la nuestra a toda costa. Lo que diferencia a **DRAGON BALL Z** de otros arcades de este tipo, como SFII o la saga YU YU HAKUSHO de **Tecmo**, son los hasta cuatro planos diferentes de combate en los que se puede luchar, sin contar las infinitas posibilidades que otorga pelear desde cualquier punto del cielo. Como en los DRAGON BALL Z de ***SNES*** y ***Mega Drive***, **Bandai** incluye la posibilidad de alejarnos de nuestro opo-



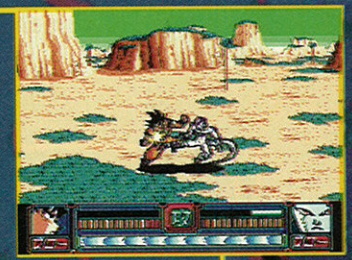




VS. FREEZER



Bulma, Krilín y Gohan viajan al planeta Namec. En él encontrarán al tirano Freezer, rey y señor del Universo.







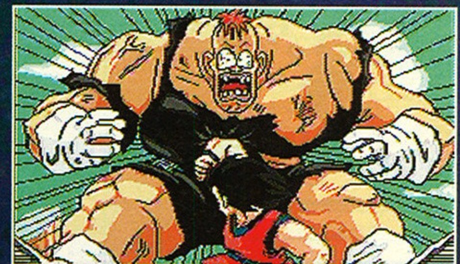


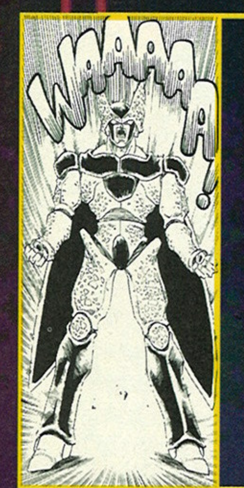












VS. CELL

Si logramos acabar los seis combates, el juego nos permitirá medir las fuerzas con el más peligroso enemigo de Son Goku: el temible Cell.

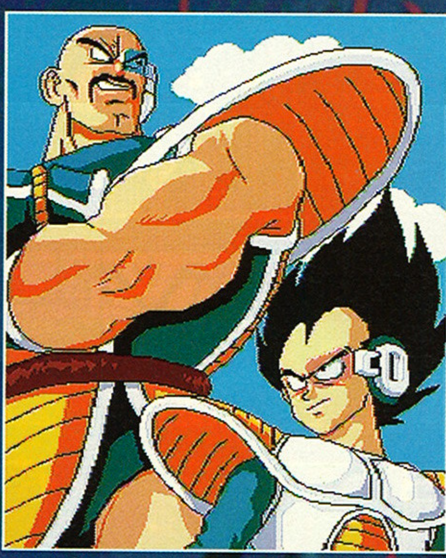


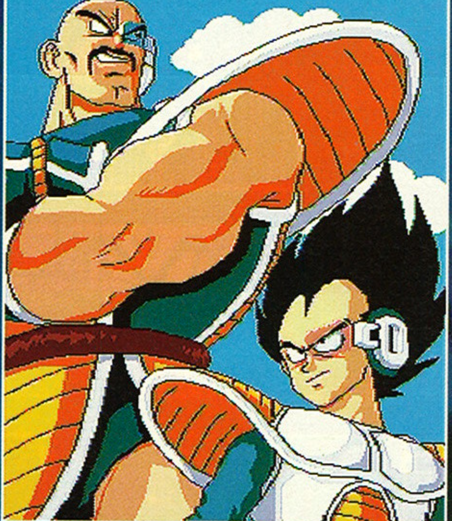




nente para desde una distancia prudencial ejecutar el golpe deseado, recargar energía o huir de un ataque indiscriminado. La libertad de movimientos y la gran calidad gráfica de sus escenarios hacen de **DRAGON BALL Z** uno de los títulos más espectaculares para ***PC Engine Duo***. Técnicamente el juego es irreprochable ya que, pese al número de intros o a los continuos cambios de cámara, el juego mantiene el ritmo. Los gráficos son geniales. Las digitalizaciones de voz son abundantes y, además, es divertido. ¿Qué más se puede pedir?

NEMESIS



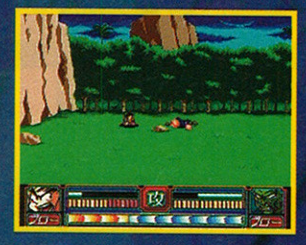


OTRO PUNTO DE VISTA



La compañía Bandai ha incluido hasta cuatro planos de lucha diferentes, a la usanza de FATAL FURY. Así, es posible combatir desde cualquier ángulo, dotando a DRAGON BALL Z de una agilidad y una espectacularidad gráfica jamás contempladas en una consola de 16 bits.









BANDAI
BANDAI
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 7
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS



▲ Las intros del juego son películas animadas de una gran calidad gráfica.

▲ Los hasta cuatro planos de combate diferentes.

95

MUSICA



▲ La intro respeta gráficamente la cabecera de la serie televisiva, y la música está literalmente calcada de ella, aunque cantada en japonés.

93

SONIDO FX



▲ Diálogos antes, durante y después de cada uno de los combates. Soberbios efectos de sonido, que nos introducen plenamente en el desarrollo.

93

JUGABILIDAD



▲ Una vez que hayas cogido la mecánica del juego, serás imparable.

▼ La dificultad del juego y la imposibilidad de descifrar iconos en japonés.

85

GLOBAL

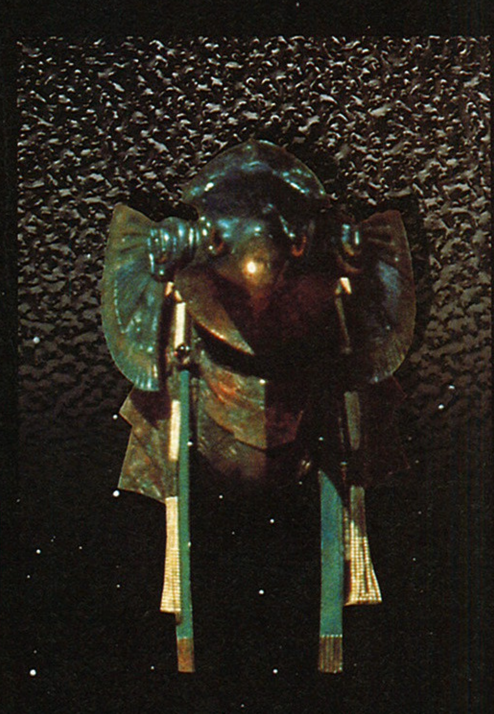
92

El más espectacular, tanto a nivel gráfico como sonoro, juego de DRAGON BALL realizado hasta la fecha. Recomendado para todos los amantes de las rarezas, y totalmente imprescindible para los seguidores de esta popular serie. Por lanzamientos como éste de Bandai merece, no sólo comprarse una consola PC Engine Duo, sino dos y hasta tres.









TE TRANSPORTARA A UN MILLON DE AÑOS LUZ DE LA TIERRA.

STARGATE™

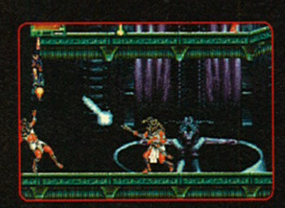
¿PODRA TRAERTE DE VUELTA?



¡LUCHA CONTRA LOS JOROBADOS QUE CAMBIAN DE ASPECTO DE RA!



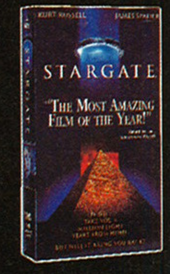
¡LUCHA EN EL DESIERTO EN UN DESLIZADOR ROBADO!



¡O'NEIL CALENTARA A LOS GUARDIAS DE PALACIO!



¡TIROTEO EN LA CALLES DE NAGADA!



BUSCA EL VIDEO DE STARGATE ™ YA A LA VENTA











MANGA ZONE

Este número os ofrecemos una edición de Manga Zone de auténtico lujo. Además de ser los primeros en presentaros las imágenes de CAPTAIN TSUBASA (CAMPEONES en España) para Mega CD, realizamos un completo comentario sobre DRAGON BALL para Game Boy y la adaptación consolera de uno de los personajes de manga más populares en nuestro país: Gon, la obra maestra de Masashi Tanaka.

• NEMESIS •

Captain Tsubasa

Los usuarios de *Mega CD* están de enhorabuena. Por fin tienen una buena licencia de manga que llevarse a la boca: **CAPTAIN TSUBASA** de Yoichi Takahashi, más conocido en nuestro país como CAMPEONES. **Tecmo,** tras producir cinco entregas del manga futbolero para las consolas **Nintendo**, ha decidido probar suerte en ***Mega CD*** con esta simulación deportiva que mezcla la estrategia con los gráficos más espectaculares jamás vistos. Su principal diferencia con respecto a las entregas para ***SNES*** y los TECMO WORLD CUP de ***NES*** y ***Mega Drive*** radica en que, mientras éstos tenían una capacidad limitada por la memoria del cartucho, **Tecmo** ha aprovechado los mas de 600 megas de memoria del **CD** para introducir todos los capítulos de la serie en un único juego. Asi acompañaremos a Tsubasa Ozora (Oliver Atom) a su llegada a la ciudad de Fujisawa, su incorporación al equipo Newteam, su enfrenta-



miento con Genzo Wakabashi (Benji Price), y todo ello con diálogos digitalizados de la serie y con una calidad gráfica impresionante. Ello es posible gracias al famoso *Tecmo Threatre*, el sistema exclusivo de la compañía japonesa para realizar todo tipo de intros y secuencias intermedias tanto en mitad de los encuentros, como antes y después de ellos. Pero, los momentos de mayor gloria del juego comienzan con el pitido inicial de cada partido. **CAPTAIN TSUBASA** toma la estética de la serie de animación para ofrecernos planos de cámara pasmosos, en los que nuestros personajes favoritos ejecutan sus jugadas más conocidas y el balón toma los efectos más extraños. Así es posible ver a Tsubasa y Taro Misaki (Tom Baker) realizando el Golden Combo, los gemelos Derrick en plena realización de la Catapulta Infernal, el portero Ken Wakashimazu (Ed Warner) haciendo las paradas más inverosímiles. Pero lo mejor de todo, es ver a Kojiro Hyuga (Mark Lenders) ejecutando su Tiro del Tigre. **CAPTAIN TSUBASA** es la mejor licencia de manga para consolas **Sega** desde DRAGON BALL.

C. Tsubasa V

SNES

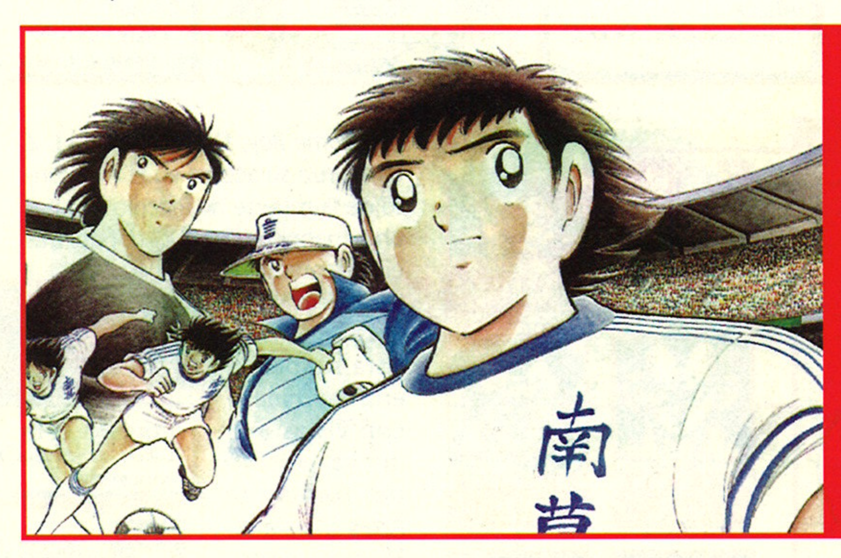


Coincidiendo con el lanzamiento de la versión ***Mega CD***, **Tecmo** acaba de lanzar en Japón la quinta entrega de **CAPTAIN TSUBASA** para las consolas ***Nintendo***. La principal innovación de este cartucho de 16 megas para ***SNES*** reside en el abandono de la perspectiva en primer plano por una vista normal de un juego de futbol. Así gana en espectacularidad, sin olvidar las míticas escenas entre partido y partido y las secuencias de gol.

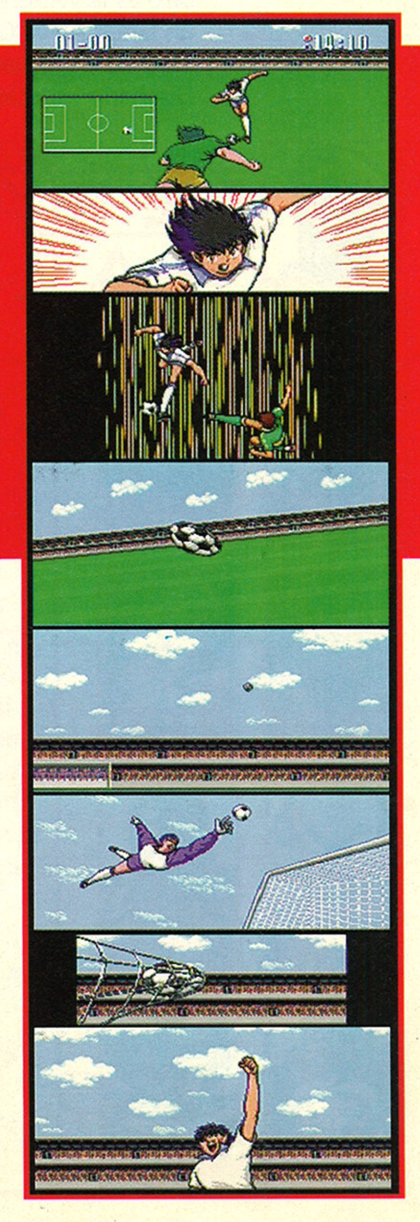


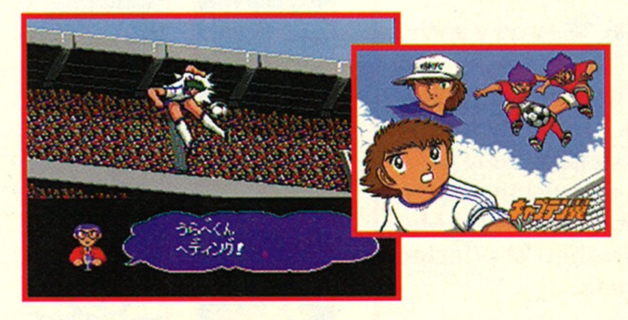






CAPTAIN TSUBASA es uno de los mangas más poipulares. En España alcanzó gran popularidad la serie televisiva CAMPEONES con las hazañas de Benji, Oliver y Mark Lenders.



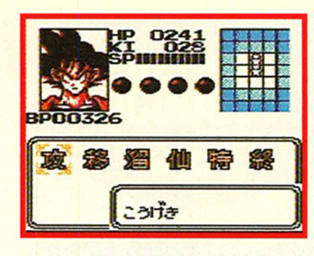


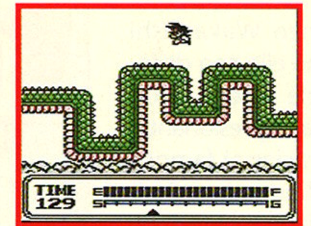




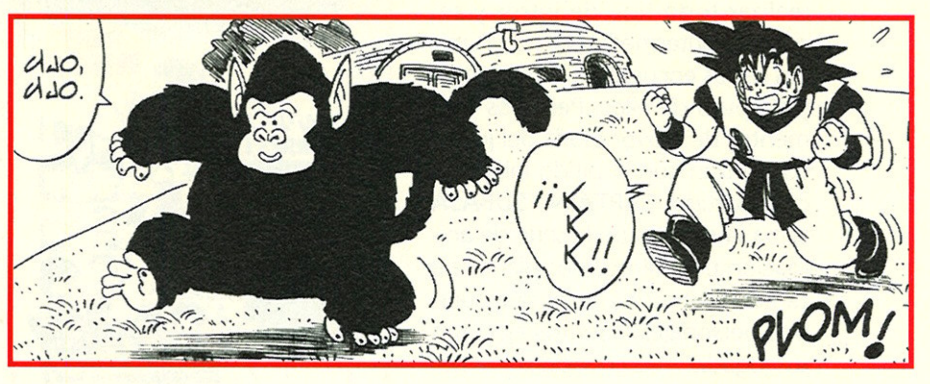






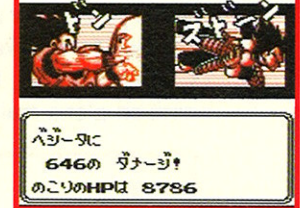












Bandai sigue sin ofrecer un minuto de descanso a los seguidores de la obra de Akira Toriyama, y mientras aparecen los lanzamientos de DRAGON BALL para la ***PC Engine Duo*** y la tercera parte de la saga de *beat'em ups* para ***Super NES***, dos nuevos juegos basados en las andanzas de Son Goku acaban de ver la luz en tierras niponas. El primero es forma de ***CD*** interactivo, a la usanza DRAGON'S LAIR, creado para la nueva máquina de **Bandai**, la ***Playdia*** (que acompaña a otros grandes lanzamientos para este aparato como SAILOR MOON o ULTRAMAN). El otro es la versión para ***Game Boy***, un fantástico *RPG* que hará las delicias de los seguidores de la serie. Diseñado especialmente para *Super Game Boy*, **DRAGON BALL Z** comienza su acción en el momento de la muerte de Piccolo Daimaoh a manos de Son Goku. Este, tras el enfrentamiento, se recluye en la casa de Dios para acabar su entrenamiento con vistas a la nueva edición del Torneo de Artes Marciales. El juego reproduce con maestría, y a pesar de las limitaciones de la ***Game Boy***, todas las secuencias de la serie, tales como el enfrentamiento con Piccolo Junior, la llegada de Radix a la tierra y la muerte de Son Goku hasta llegar al enfrentamiento final entre Son Goku y Vegeta, que se ha transformado en un gigantesco mono debido al influjo de la luna. Al contrario que el *RPG* de DRAGON BALL para ***Super NES***, en es-



A lo largo y ancho del juego, Son Goku podrá encontrar a la gran mayoría de personajes de la serie de televisión, como Chichi, el maestro Mutenroshi o el príncipe Vegeta.



ta ocasión el idioma japonés no es ningún problema para hacerse con las riendas del juego, ya que todas las acciones se basan en distintos comandos fácilmente identificables. Este hecho nos permite ejecutar ondas Kamehame y otros sofisticados golpes a los pocos minutos de juego.
Ahora sólo nos queda esperar a que **Bandai,** basándose en el gran éxito de ventas de los DRAGON BALL de ***SNES,*** se decida a traer de manera oficial esta pequeña joya portátil.



El cielo puede esperar





En esta ocasión, **Bandai** ha querido homenajear a una de las partes mas desternillantes de la serie, cuando el alma de Son Goku viaja al mas allá y conoce al dios Kaito y a su mono Bubbles. Con ellos, Son Goku perfeccionará su entrenamiento en una serie de subjuegos como perseguir a Bubbles por el planeta de Kaito, tiro al blanco con arroz o conjurar la energía universal.



Gon

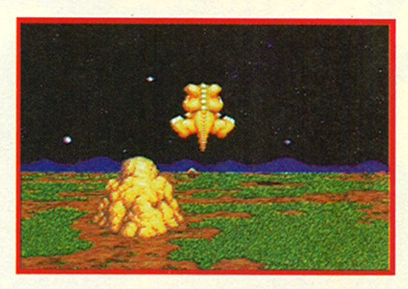
SNES

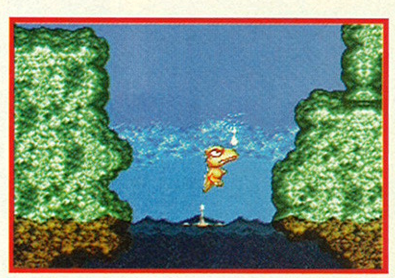


El mal genio de Gon está perfectamente reflejado en este cartucho de Banpresto.

La célebre creación de Masashi Tanaka, publicada en nuestro pais por ediciones **La Cúpula,** ha sido trasladada a la ***Super Nintendo*** de la mano de **Banpresto,** expertos en la adaptación de mangas o *animes* al mundo de los videojuegos. El título de **GON** es un simpático arcade de plataformas en el que guiaremos al pequeño tiranosauro, que da nombre al manga y al juego, en sus continuos enfrentamientos con el resto de habitantes del bosque donde vive. **Banpresto** ha respetado en todo momento el corrosivo sentido del humor de Tanaka, como se puede observar en los movimientos y acciones del protagonista, así como en los de sus enemigos. Entre los adversarios habría que destacar al gorila sobón y a una gacela con ciertos problemas de incontinencia.
Gráficamente este cartucho resulta bastante brillante, teniendo en cuenta el nivel técnico del resto de adaptaciones al videojuego de **Banpresto.** La compañía japonesa se has permitido el lujo de añadir unas cuantas fases en Modo 7, con unos resultados realmente espectaculares.
Teniendo en cuenta la gran popularidad de **GON** en tierras españolas, no sería de extrañar que esta nueva creación de **Banpresto** (que es una de tantas subsidiarias de la compañía **Bandai)** viera la luz de manera oficial en nuestro pais. Esperemos que sea pronto.











El 3 de Marzo de 1972 la nave de exploracion interespacial Pioneer 10 fue lanzada a la galaxia con un mensaje, en el que se establecian las coordenadas de la tierra. En el año 2050 la aeronave dejo de transmitir de una forma misteriosa. Alguien habia interceptado el comunicado con los datos de nuestro planeta e iba a utilizar esa informacion rapidamente.

Los juegos basados íntegramente en el *Full Motion Video* tienen tantos amantes como detractores. Sus cualidades principales son la vistosidad de sus gráficos y la sensación de realismo. Por el contrario, sus defectos están estrechamente relacionados con la jugabilidad. Este hecho es debido a que, al tratarse de secuencias pregrabadas que no genera la propia consola, la capacidad de decisión (la interactividad) queda muy cercenada. **CHAOS CONTROL** se convierte por derecho propio en el número uno de este tipo de lanzamientos.

El entorno gráfico del cartucho es probablemente uno de los más impresionantes que jamás han podido verse en una pantalla de televisión. El exquisito tramiento de volúmenes, colores y movimiento convierten a este título en el líder indiscutible en su segmento por méritos propios.

No obstante, la estructura del juego limita mucho su capacidad de diversión. Bien es cierto que estamos ante un producto realizado con la técnica de *Full Motion Video.* Las características de este entorno, y no del propio **CHAOS CONTROL**, han transformado a este juego en el buque insignia de **Info-**

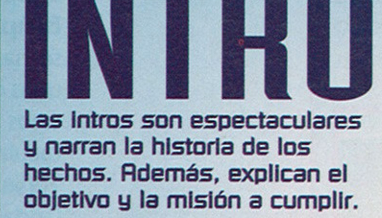


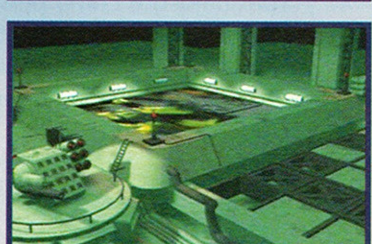




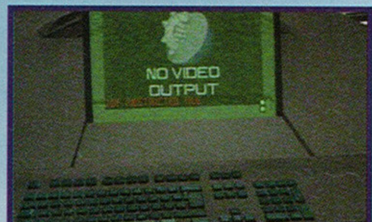
INTRO

Las intros son espectaculares y narran la historia de los hechos. Además, explican el objetivo y la misión a cumplir.









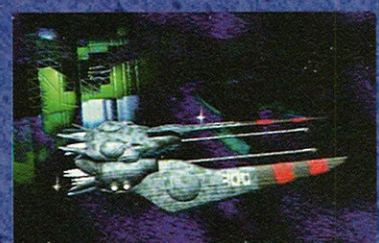




Secuencias



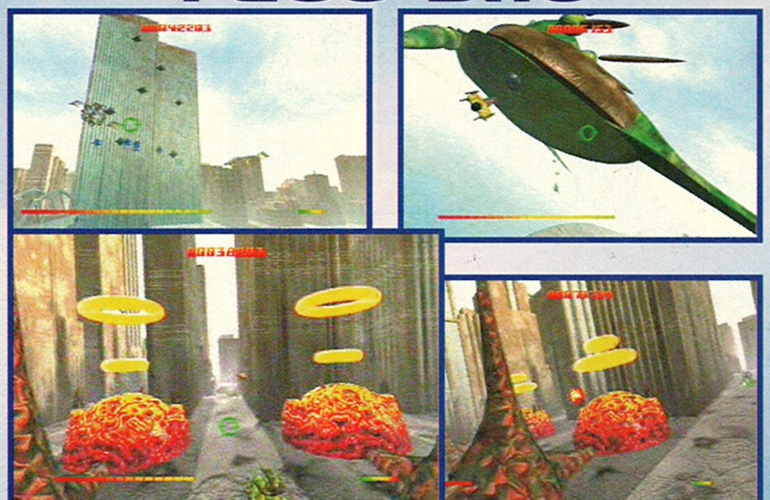






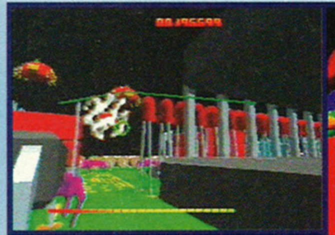


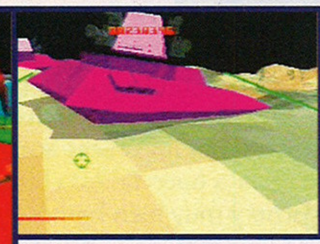
Fase uno




Fase dos





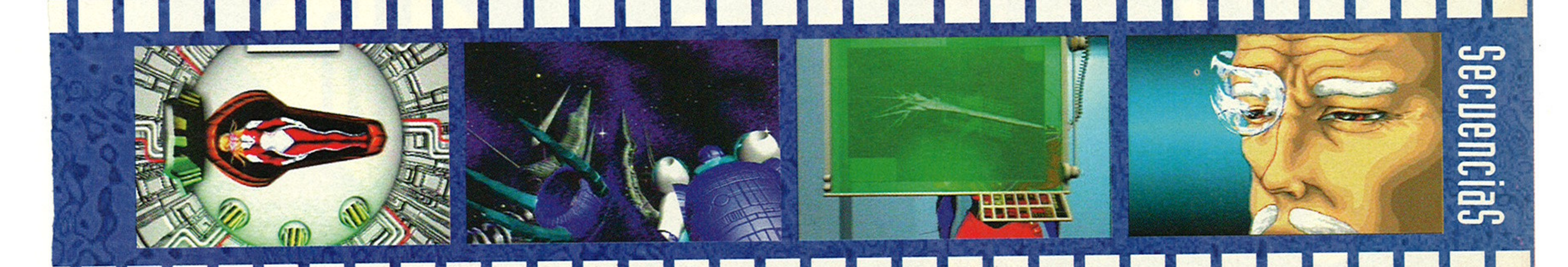
En esta fase nos sumergiremos en un mundo virtual. Nuestro principal objetivo será destruir un virus, que los alienígenas pretenden inocular en el cuerpo de los terrestres.




grames y del ***CDi*** a partir de este momento. Conozcamos a continuación cuáles son las virtudes de este importante lanzamiento.

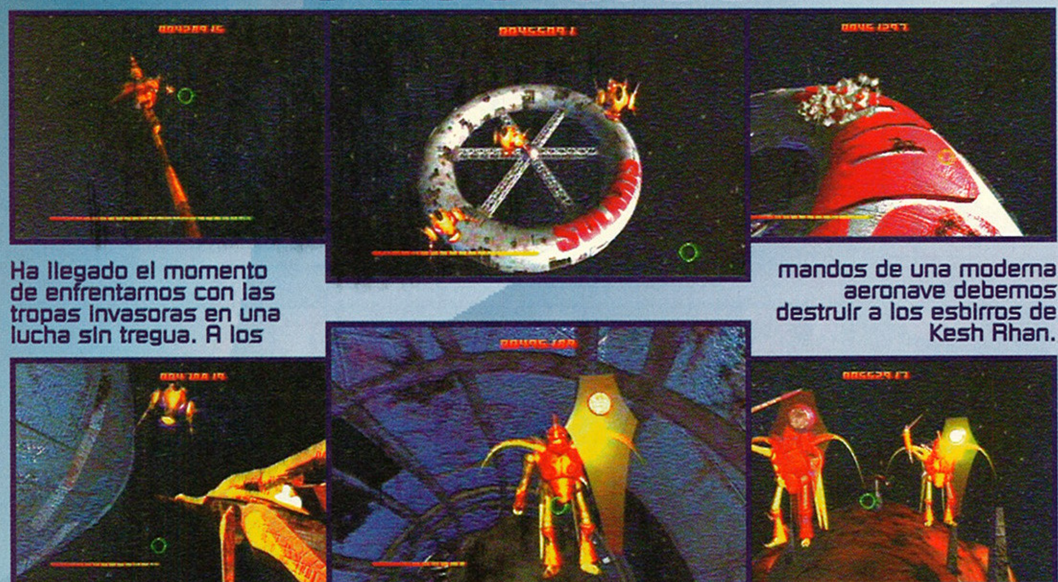
CHAOS CONTROL incluye una serie de secuencias interactivas de imágenes computerizadas. Cada una está precedida por una espectacular intro, que narra parte de la historia y explica el objetivo y la misión final. En estas secuencias veremos desfilar ante nosotros el escenario de cada fase, sin que tengamos en ningún instante el control para establecer el camino a seguir. Nosotros desmpeñaremos la función de artilleros de la nave, disparando a toda nave alienígena que aparezca en la pantalla. La teniente Jessica Darkhill ha sido seleccionada para dirigir las

LA TIERRA NO PUEDE ESPERAR


Secuencias



Fase tres



Ha llegado el momento de enfrentarnos con las tropas invasoras en una lucha sin tregua. A los mandos de una moderna aeronave debemos destruir a los esbirros de Kesh Rhan.

operaciones de combate con el objetivo de acabar con las malvadas fuerzas de Khesh Rhan, unos seres extraterrestres que han robado las coordenadas de la Tierra para destruirla.

La primera parte del juego se desarrolla en las inmediaciones de Manhattan, donde los alienígenas intentan bloquear el camino que conduce al cuartel general. La segunda parte nos trasladará a un mundo virtual, en el que deberemos desactivar el virus importado por estos molestos visitantes de las galaxias. En la tercera parte, controlaremos un poderoso caza, y tendremos que combatir a los soldados de Khesh Rhan en el espacio exterior. En la última y decisiva parte seremos trasladados a un laberinto repleto de trampas que deberemos esquivar. Al final de este laberinto, nos encontraremos con la nave nodriza de Khesh Rhan. La habilidad y la suerte serán las únicas armas capaces de llevar a buen fin esta historia.

Mucho y muy bien hemos hablado de **CHAOS CONTROL**, especialmente en el apartado gráfico, que lo encumbra, como hemos dicho, al primer puesto de los juegos de *Full Motion Video*. Sólo nos queda la duda de saber si las limitaciones de este sistema de juego podrán ofrecer el suficiente atractivo lúdico para satisfacer al exigente poseedor de un *CDi*.

ASIKITANGA y THE SCOPE

Fase cuatro



En esta última misión nos perderemos en un laberinto repleto de peligrosas trampas, que tendremos que esquivar. La nave nodriza de Khesh Rhan espera el desenlace con mucha impaciencia.



INFOGRAMES
PHILIPS MEDIA
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 4
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS — 94

▲ Impresionante despliegue gráfico y técnico. Escenarios magistrales.

▼ Cuando destruyamos las naves, no desaparecerán de la pantalla.



MUSICA — 91

▲ Al nivel habitual que suele ofrecer esta plataforma lúdica.

▲ Las melodías apoyan perfectamente la acción del juego.



SONIDO FX — 87

▲ Los efectos son buenos y mantienen la calidad del apartado anterior.

▼ Poca variedad de FX donde solo destacan disparos y explosiones.



JUGABILIDAD — 80

▲ La sencillez en el control del juego constituye un dato básico.

▼ Limitarse a disparar, en vez de manejar la nave, sabe a poco.

GLOBAL — 85

Si englobamos este título en el género de juegos que utilizan el FMV, estamos ante el número uno indiscutible. En cambio, si lo catalogamos como un título más del suculento catálogo para CDi, puede que no llegue a satisfacernos como otros. Limitarse a recrear escenarios fantásticos en el que la capacidad de decisión es limitada, llega a frustrar.







Conéctate al mundo

Contador de tiempo y coste de la conexión

Conéctate a TELELINE. Porque si tienes un PC, el mundo es tuyo. Abre las puertas a un nuevo y revolucionario concepto de entretenimiento interactivo.

Disfruta de un servicio que opera en entorno Windows y te proporciona una completa oferta de ocio las 24 horas del día. Sólo tendrás que conectar a tu PC un modem, con una velocidad de transmisión mínima recomendada a 9.600 Baudios, y acceder por el nivel 030 de Ibertex mediante el nemónico TELELINE. Unete a un sistema multimedia que te va a dar más de lo que nunca hayas podido imaginar.

VENTA POR CATALOGO:
Un servicio donde podrás realizar compras de videojuegos, accesorios de informática y antivirus, cómodamente desde tu propia casa. Servicio ofrecido por El Corte Inglés.

VENTA POR LINEA:
Entra en el futuro y adquiere juegos, antivirus, etc., en tiempo real, directamente en tu PC a través de la línea telefónica.

ARTICULOS DE REVISTAS:
El mejor método de consulta de artículos varios, editados por revistas especializadas del sector de los videojuegos.

JUEGOS MULTIPLES:
Déjate llevar al mundo mágico de los juegos múltiples y compite contra adversarios reales de todo el mundo. Si te atreves, hasta con 50 jugadores simultáneamente.

Además, el servicio TELELINE pone a tu disposición otras muchas opciones para que no te falte de nada: demos de juegos, novedades, soluciones y consultas, imágenes y sonidos, ofertas, bolsa de material, correo electrónico, diálogos en directo, información de precios, etc.

Y por primera vez en España, para que tengas todo bajo control, dispones de una ventana que te indicará exactamente el tiempo y coste de la conexión.

Ven. No te quedes atrás. Con TELELINE, el mundo es tuyo.

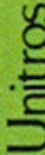
Y SONRIE.
PORQUE UNA HORA DE ESTE NUEVO SERVICIO TE COSTARA MENOS QUE IR AL CINE.

Tarifa normal: 16 ptas/minuto. Laborables (excepto sábados), de 17,00-22,00h. **Tarifa reducida:** 10 ptas/minuto. Domingos, festivos ysábados de 14,00-8,00h. Laborables de 22,00-8,00h.**Tarifa hora punta:** 22 ptas/minuto. Laborables de 8,00-17,00h y sábados de 8,00 a 14,00 h.





TeleLine
TE CAMBIA LA VIDA



Unitros



BICHO MALO NUNCA MUERE. HACIENDO USO DE ESTE SIMPÁTICO DICHO DE NUESTRAS ABUELAS, OCEAN VUELVE A EXPLOTAR EL FILÓN DE LA DINOMANÍA CON UNA NUEVA ENTREGA DE JURASSIC PARK PARA SUPER NINTENDO. ESTE SHOOT´EM UP TIENE CIERTAS DOSIS DE AVENTURA QUE NOS RECUERDA BASTANTE A LA SAGA CONTRA DE KONAMI, TANTO POR SU DESARROLLO COMO POR SU TREPIDANTE ACCIÓN.

QUE VERDE ERA MI VALLE

La acción de **JURASSIC PARK 2: THE CHAOS CONTINUES** se desarrolla justo después de que el Dr. Grant abandonara la Isla de Nublar. Tras indemnizar a las victimas de los velociraptores y el T-Rex, la compañía International Genetics (INGEN) está a punto de abrir de nuevo las puertas del parque, algo que su más encarnizada rival, la corporación Biosyn, pretenderá impedir a toda costa. Con este objetivo, han movilizado hasta la isla todo un ejército de mercenarios que están sembrando el caos por toda este paradisíaco lugar, borrando los ordenadores e intentando robar embriones de dinosaurio para crear su propio parque de atracciones en el estado norteamericano de Wyoming. Tu misión, claro está, es evitar semejante catástrofe haciendo uso de todo tu armamento. El gran problema que se te presentará a la hora de usar dicho arsenal es que, al contrario que los mercenarios de Biosyn, debes proteger la vida de los pocos especímenes de dinosaurio que habitan en el parque. Por lo tanto, no podrás disparar como un loco sobre todo lo que se mueva, puesto que el número de saurios disminuiría hasta cero. El resultado sería terrible, puesto que el parque se cerraría y el juego habría terminado definitivamen-



Una empresa americana intenta robar los embriones de dinosaurios.









DOS EN COMPAÑIA

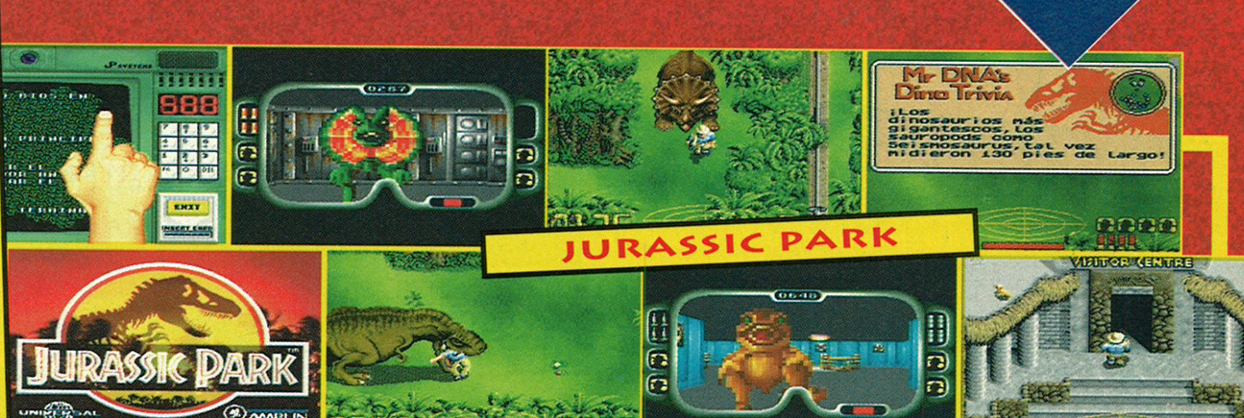
OCEAN HA INCLUIDO EL MODO DE DOS JUGADORES, QUE ACRECIENTA LAS POSIBILIDADES DE ACABAR CON ÉXITO CADA UNA DE LAS SEIS MISIONES. AL IGUAL QUE EN **GUNSTAR HEROES**, EL TRABAJO EN EQUIPO NO SE LIMITA SOLO A DESTROZAR TODO DINOSAURIO QUE APAREZCAN EN LA PANTALLA SINO QUE, EN CASO DE QUE UNO DE LOS DOS FALLEZCA, EL OTRO SIEMPRE PUEDE RESUCITARLE CON LA AYUDA DEL BOTON **SELECT**, CEDIÉNDOLE UNA PARTE DE SU PRECIADA ENERGIA. ESO SI QUE ES COMPAÑERISMO.

BLOCKADE

EN LA OTRA PUNTA DE LA ISLA NUBLAR LOS MERCENARIOS DE BIOSYN SE HAN HECHO CON VARIAS INSTALACIONES DEL PARQUE. GRACIAS A UNA DE LAS TERMINALES, ESTAN BORRANDO TODOS LOS DATOS DEL SISTEMA INFORMATICO CENTRAL Y CAUSANDO NUMEROSOS DESTROZOS MAS. PENETRA EN ESAS INSTALACIONES, Y ELIMINA A TODOS LOS ENEMIGOS ANTES DE QUE SEA TARDE.



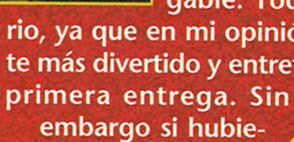
La primera adaptacion de JURASSIC PARK para SNES era una curiosa mezcla de aventura con elementos arcade, que combinaban la vista aérea tipo ZELDA con otra en primera persona en la línea de DOOM y WOLFENSTEIN. Un gran cartucho que todavia podréis encontrar en varias tiendas a un precio interesante, y con los textos del juego en castellano.



te. Por ello, deberás emplear el rifle de somníferos cuando nos encontremos ante dilophosaurios, triceratopos o compsognathus. Por el contrario, podrás acribillar a balazos a todos los velociraptores y a los tiranosaurios, debido a su elevada y dañina cifra de ejemplares.

Podrás elegir entre seis complicadas misiones, que deberás completar para acabar de una vez por todas con las ambiciones de Byosin y poder abrir de una vez el Parque Jurásico. Cada una de estas misiones comprende diferentes estrategias, y están divididas en dos partes: una primera, sin límite de tiempo, en la que deberás realizar acciones tan dispares como explosionar un nido de velociraptores o arreglar una torreta de comunicaciones que se enceuntra en medio de los refugios de pterodáctilo; la segunda parte es contra el reloj y pondrá a prueba tu rapidez y tu sentido de la orientación.

Con esta segunda entrega de **JURASSIC PARK**, la compañía **Ocean** vuelve a retomar ese viejo lema, que la hizo tan famosos entre los usuarios de ***Spectrum***: "cuánta más dificultad, mejor". Hacia meses, que no contemplábamos un cartucho tan extremadamente difícil. Esto no significa que este título sea injugable. Todo lo contrario, ya que en mi opinión es bastante más divertido y entretenido que la primera entrega. Sin embargo si hubieran eliminado





Debido a una fuerte tormenta, la antena de comunicaciones de la isla ha sufrido cuantiosos daños. Debes dirigirte hacia ella para repararla y, de paso, para librarla del control de los mercenarios de Biosyn. Por desgracia, la antena esta ubicada en el mayor pico montañoso de la isla, donde ademas han puesto sus nidos numerosos ejemplares de pterodactilos.





Los Velociraptores han invadido el cuartel central de Jurassic Park, sembrando el panico. Debido a su numero, es imposible eliminarlos uno por uno, por lo que deberas exterminarlos con gas. Localiza el area de maxima seguridad y revienta la llave de apertura. A continuacion, huye a toda pastilla hacia la salida mas proxima.



La nueva entrega de JURASSIC PARK para los 16 bits de Nintendo destaca especialmente por su elevado nivel gráfico, uno de los más brillantes que hemos podido observar en los últimos tiempos. Además, este título de la compañía Ocean dispone de una banda sonora excepcional, gracias a la utilización del dolby surround, y de unos efectos increíbles

PROTET THE GALLIMINUS

LOS CIENTIFICOS DE LA COMPAÑIA BIOSYN ESTAN DESTRUYENDO TRAPIDAMENTE A TODA LA POBLACION DE GALLIMINUS DE LA ISLA. TU PRINCIPAL MISION SERA IMPEDIR ESTA CASTASTROFE POR TODOS LOS MEDIOS ,ANTES DE QUE ACABEN CON ESTOS POCOS EJEMPLARES.

SEEK AND DESTROY

POR SI TUS DESGRACIAS NO FUERAN POCAS, LOS VELOCIRAPTORES HAN ANIDADO ADEMAS EN LO MAS PROFUNDO DEL VOLCAN DE LA ISLA DE NUBLAR, PONIENDO CIENTOS DE HUEVOS QUE PRONTO SE CONVERTIRAN EN UN PELIGROSO EJÉRCITO DE DEPREDADORES. DEBES ELIMINAR A TODA COSTA EL NIDO ANTES DE QUE ESTE TERRIBLE HECHO SE HAGA REALIDAD. PARA ELLO, ENCUENTRA EL EXPLOSIVO PLASTICO, QUE ESTA OCULTO EN UNA DE LAS CUEVAS, Y DEPOSITALO EN EL CENTRO DEL NIDO. POSTERIORMENTE, ESCAPA ANTES DE QUE LA EXPLOSION TE ALCANCE.



LOS ULTIMOS INFORMES DE LA CENTRAL ASEGURAN QUE EL SISTEMA ELÉCTRICO QUE RODEABA EL TERRITORIO DEL TEMIBLE TIRANOSAURIO REX HA SIDO DESCONECTADO. ES UN AUTÉNTICO DEPREDADOR QUE DEVORA TODO LO QUE ATRAPA: VACAS, TRICERATOPS O REDACTORES JEFES. PARALO ANTES DE QUE SEA DEMASIADO TARDE O, EN SU DEFECTO, HUYE RAPIDAMENTE A BORDO DEL JEEP ANTES DE QUE EL REX MIDA TUS COSTILLAS CON SUS DIENTES.

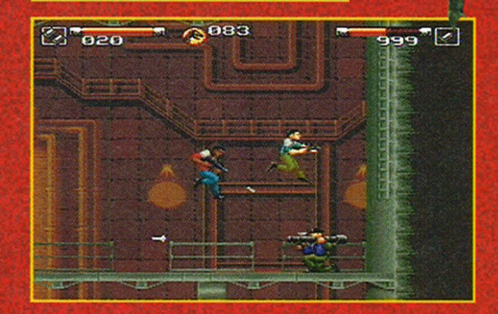




T-REX CARNAGE









el contador de tiempo de algunas fases, este lanzamiento hubiera ganado algo más de jugabilidad y sería menos frustrante para el jugador.
Dejando a un lado su extrema complejidad, lo que no se puede negar es la impresionante calidad gráfica y sonora de este cartucho para ***Super Nintendo***. Desde la espectacular intro (bastante mejor que la de muchos juegos para ***Mega CD***), hasta los suaves planos de *scroll parallax*, y sin olvidar la trepidante persecución del T-Rex, **Ocean** ha echado el resto para realizar uno de los títulos más brillantes a nivel visual que se recuerdan. El aspecto sonoro es magistral, debido a una maravillosa banda sonora cuya calidad se ve aumentada gracias al *dolby surround*.
Es una lástima que, por una dificultad desmedida, se haya perdido lo que podría haber sido el mejor arcade *shoot'em up* para ***SNES*** desde el CONTRA: THE ALIEN WARS. A pesar de ello si eres amante de los retos difíciles, el afortunado poseedor de un *Action Replay*, o simplemente eres una máquina en todos los juegos, no pierdas la oportunidad de hincarle el colmillo a este excelente título.

NEMESIS



	OCEAN
	OCEAN
MEGAS	16
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	6
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS
▲ La secuencia de introducción parece sacada de un título de CD.
▲ Las animaciones de los dinosaurios, sobre todo las del tiranosaurio.



MUSICA
▲ El dolby surround a toda pastilla aporta a la banda sonora una calidad impresionante y de lo más cinematográfica. Todo un prodigio.



SONIDO FX
▲ Las digitalizaciones de voz de la intro constituyen sólo la punta del iceberg de los apabullantes efectos sonoros de este nuevo título de Ocean.

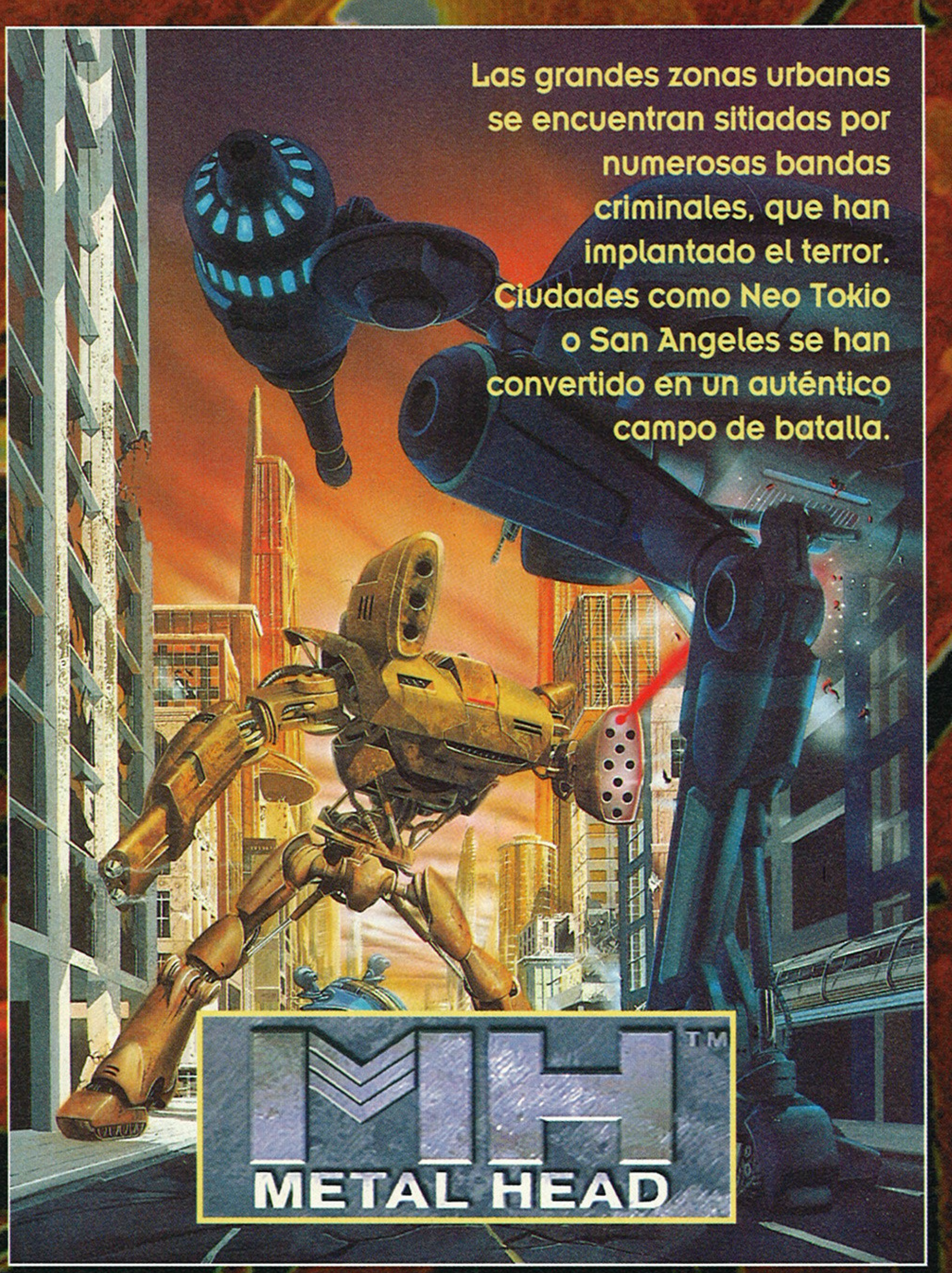


JUGABILIDAD
▲ El control del protagonista, pese a su multitud de acciones, es perfecto.
▼ Su extrema dificultad roza en algunos momentos lo imposible.



GLOBAL 84

De no ser por su aplastante nivel de dificultad, JURASSIC PARK 2: THE CHAOS CONTINUES podría haber sido uno de los mejores lanzamientos para el presente año. A pesar de este hecho, su enorme calidad gráfica y sonora hace que merezca la pena echarle un vistazo a este estupendo shoot'em up. Una gran obra de la compañía Ocean.









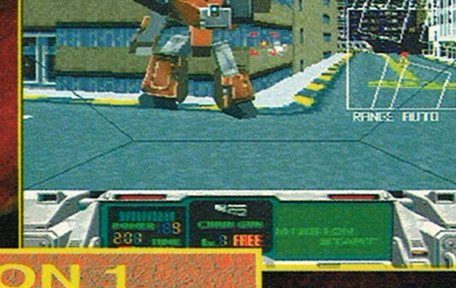




FRIO COMO EL ACERO

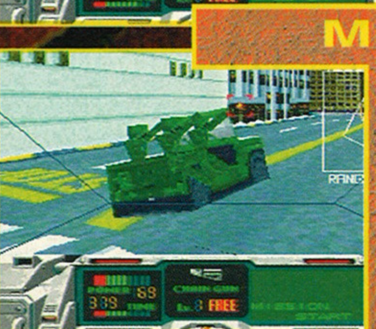
La policía, en un intento desesperado por acabar con la violencia, ha creado una división especial formada por gigantescos robots. Pero como siempre, los delincuentes han conseguido un armamento más sofisticado que el empleado por las fuerzas del orden público. En absoluto secreto la policía ha diseñado un nuevo modelo de pacificador urbano. Este robot es capaz de acabar con los enemigos de un solo golpe. Su nombre en clave es **METAL HEAD**. **Sega** ha elaborado un arcade que mezcla las cualidades de DOOM con las virtudes de juegos como DESERT STRIKE o la serie VIRTUA. En **METAL**





MISION 1

Te bastarán cinco minutos para completar esta misión. Destruye los robots y los transportes aparecidos.











MISION 2



cuando el bombardero llegue a tu posición, limítate a esquivar sus bombas. Para esto, utiliza la vista externa.

VISTA 1



El desarrollo de METAL HEAD destaca principalmente por su gran variedad. Tendremos que destruir helicópteros, robots y a todos los enemigos que se crucen en nuestro camino.

VISTA 2



El apartado gráfico muestra el mejor texture mapping que podemos contemplar en la consola MD 32X. El colorido de los decorados es simplemente magistral. Una maravilla.



MISION 3



El enemigo ha robado hábilmente un mortífero tanque AK-4. Tu principal cometido es localizarlo y destruirlo.

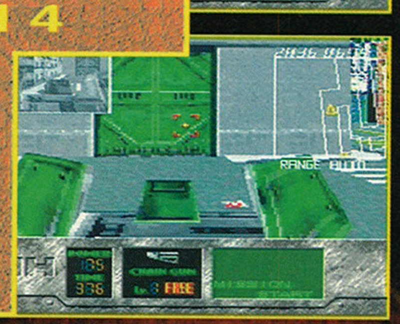




MISION 4



Se nos ha informado de la existencia de un cuartel secreto. Localiza su posición y fotografía la entrada.

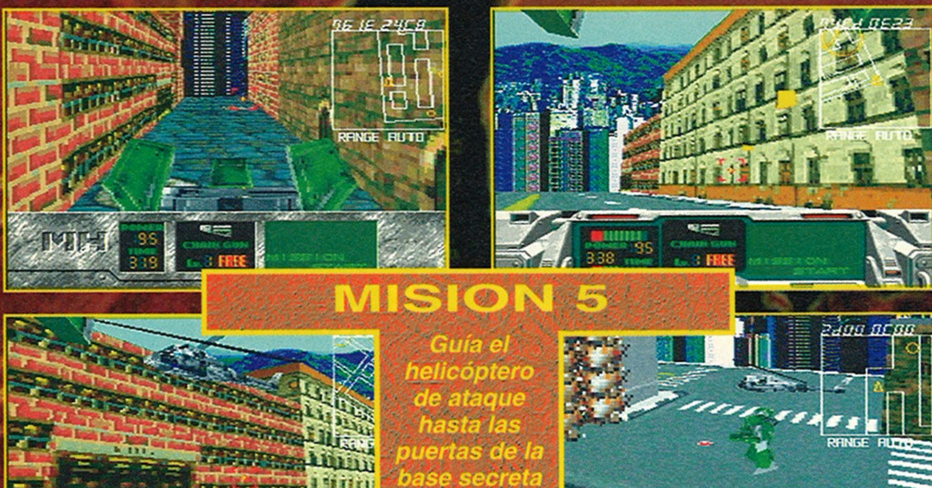


HEAD controlaremos a un robot especializado en la caza de criminales por las calles de una desértica ciudad.

El desarrollo está compuesto por distintas misiones, cuya variedad constituye una de las bazas del cartucho. En estos objetivos podremos destruir a todo lo que se mueve, guiar helicópteros y transportes, además de algunas variantes más. Para llevar a cabo esta tarea, nuestro robot está equipado de los más avanzados sistemas de combate, que podremos comprar al final de cada fase o después de utilizar uno de los continues.

Los gráficos dejan claro en todo momento que estamos ante un juego para ***MD 32X***, con un detalle y un colori-







MISION 5

Guía el helicóptero de ataque hasta las puertas de la base secreta para destruir este siniestro enclave.



SEGA
SEGA OF AMERICA
MEGAS ◆ 24
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 30
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



▲ Impresionantes. Es el mejor texture mapping que hemos visto en 32X.

▲ La calidad de las fotos y el colorido de todos los decorados.

MUSICA



▲ Músicas frenéticas para un juego vertiginoso.

▼ Todas las melodías son demasiado parecidas, aunque resultan aburridas en exceso.

SONIDO FX



▲ Multitud de voces, explosiones y disparos de gran calidad.

▲ El estéreo se ha empleado magistralmente en este juego.

JUGABILIDAD



▲ El control del robot es agradable, y resulta fácil de asimilar.

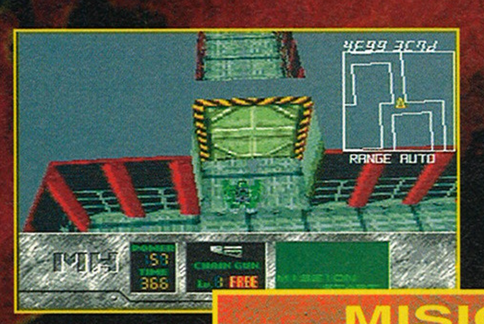
▼ El juego es aburrido, y las misiones son un tanto simplonas.

GLOBAL 83

METAL HEAD, es el arcade más aparente que se ha lanzado para MD 32X, aunque falla en la jugabilidad. Las misiones son aburridas, y destrozar robots no es tan divertido como destruir monstruos. Además, el radar resta atmósfera. Estamos ante un juego con una calidad técnica impresionante aunque, por desgracia, resulta muy aburrido.

do muy por encima del resto de las producciones para este soporte. Para disfrutar de estos increíbles gráficos disponemos de cuatro vistas distintas, dos internas y dos externas, siendo una de estas últimas aérea. La animación de algunos gráficos también es bastante detallada, destacando los impresionantes derrapajes realizados por los vehículos al tomar las curvas. Los detalles de las cuatro perspectivas están realizados con gran calidad, aunque dos de ellas resultan un tanto confusas y poco prácticas. En el apartado sonoro debemos destacar el amplio despliegue de efectos especiales, que utilizan perfectamente el estéreo. Este hecho también puede apreciarse en las músicas, aunque todas las melodías resultan muy semejantes. Quiza uno de los fallos de este lanzamiento radica en su mecánica, ya que matar robots es un tanto aburrido. Sería mucho más entretenido que, de vez en cuando, hubiera algún monstruo o soldadito. **METAL HEAD** es un juego perfecto a nivel técnico pero que puede resultar aburrido por su prematura salida al mercado.

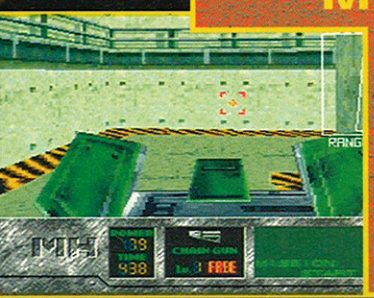
THE PUNISHER

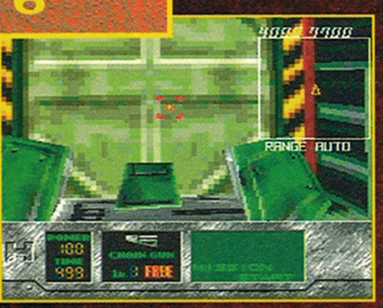




MISION 6

Entra en la base y elimina el generador principal, y a todos los robots que encuentres a tu paso.





MIX OCIO & JUEGOS

VENTA POR CORREO

✆ 91-613 82 55
Lunes a Viernes de 9 a 18 horas.

JUEGOS JAPONESES Y AMERICANOS ¡CONSULTANOS!

◆

PRECIOS ESPECIALES PARA TIENDAS Y VIDEO CLUBS

SUPER NINTENDO

CONSOLAS

Pack Carlos Sainz (Consola + Stunt Race FX)	21.950
Super Color Pack(Cons + Super Gameboy+SMario)	28.950

PERIFERICOS

Hyper Beam M.Distancia	7.995
Joystick Fantastick	3.995
Mando de Control	3.195
Mando Control 6 Boton.	4.695

JUEGOS

Actraiser 2	12.675
Addams Family II	4.975
Advent. Batman & Robin	12.675
Aero the Acrobat	4.975
Aladdin	10.675
Alfred Chiken	4.975
All American Football	6.375
Animaniacs	11.975
Art of Fighting	5.675
Asterix	7.975
Battletoads Battleman.	8.975
Battletoads D.Dragon	9.675
Blackhawk	11.675
Braynes	8.975
Brett Hull Hockey	11.675
Canon Fodder	12.675
Captain America	6.375
Choplifter III	8.975
Clayfighter 2	12.675
Cliffhanger	6.375
Cool World	4.975
Cybernator	8.975
Daffy Duck	4.975
Demon's Crest	12.675
Dennis the Menace	4.975
Desert Fighter	8.675
Dino Dini Soccer	11.675
Donkey Kong Country	11.675
Double Dragon	9.975
Dr. Frakhen	6.975
Dracula	3.975
Dragon	12.675
Dragon Ball Z 3	12.975
Earth Worm Jim	12.675
EEK The Cat	8.975
El Libro de la Selva	12.675
El Rey Leon	12.675
F1 Pole Position	11.375
Fievel va al Oeste	10.975
Fifa Soccer	11.675
Ghoul Patrol	11.375
Home Alone	3.975
Indiana Jones G.Adven	12.175
Indy Car Racing	11.675
Jimmy Connor's Tennis	9.975
John Madden NFL '95	12.675
Jurassic Park	4.975
Jurassic Park 2	11.675
Kick Off 2	4.975
Kick Off 3	10.975
Knights of Round Table	11.375
La Bella y la Bestia	11.975
Last Action Hero	5.675
Lawnmower Man	6.975
Legend of the Ring	11.675
Lemmings 2	12.675
Los Pitufos	9.675
Maximum Carnage	10.975
Michael Jordan W.City	11.375
Mickey Mania	12.675
Micromachines	10.975
Mighty Max	9.975
Mortal Kombat II	11.675
Motoratones de Marte	10.975
Mystical Ninja	9.675
NBA Jam	10.975
NBA Jam Tornament	11.975
NBA '95	12.675
NHL Hockey '95	12.675
Nigel Mansell's W.Champ	8.675
Page Master	11.975
Pitfall	12.675
Populus	5.675
Power Drive	10.975
Power Rangers	11.675
Ren & Stimpy Show	6.975
Robocop VS Terminator	12.675
Ryan Giggs Soccer	7.875
Secret of Mana	11.675
Sensible Soccer	7.975
Shak Fu	12.175
Side Pocket Billares	11.975
Sky Blazer	7.975
Slam Masters	12.675
Smash Tennis	9.675
Soccer Kid	10.675
Space Ace	4.975
Sparkster	10.975
Spectre	6.175
Street Racer	10.975
Stunt Race FX	11.675
Super Air Driver	11.575
Super Battletank 2	4.975
Super Bomberman	4.975
Super Bomberman 2	11.675
Super Ghouls'n Ghosts	5.675
Super Morph	8.975
Super Pang	10.975
Super Pinball	9.675
Super Return of Jedi	12.175
Super Soccer	7.375
Super Star Soccer	11.975
Super Street Fighter 2	12.675
Super Swiw	4.975
Super Turrican	4.975
Syvallion	5.975
T2 The Arcade Game	6.975
The Incredible Hulk	10.975
The King of Dragons	11.375
The Lost Vikings	8.675
Tiny Toons Sports	10.675
Tom & Jerry	6.975
Total Carnage	7.375
Virtual Bart	10.975
Virtual Soccer	10.675
Vortex	9.975
Warpspeed	4.975
Wing Commander 2	6.675
Wolverine	10.975
World League Basket.	7.175
WWF Raw	11.675
WWF Royal Rumble	6.975
X-Kaliber 2.097	10.675
Young Merlin	5.975
Zombies	5.975

GAMEBOY

PERIFERICOS

Archivador	1.995
Bolsa Game Boy	2.595
Handy Light (Luz)	2.595
Super Gameboy	8.995

JUEGOS

Aladdin	6.175
Asterix	5.375
Batman Animated Series	5.375
Battletoads D.Dragon	5.375
Battletoads Ragnarok	5.375
Choplifter III	5.975
Desert Strike	5.975
Donkey Kong	5.975
Duck Tales 2	6.175
El Libro de la Selva	5.975
F1 Pole Position	6.175
F1 Racing	4.975
Final Fantasy 3 (Rol)	7.575
Hyper Dunk Basketball	4.975
Indiana Jones L.Cruz.	6.175
Jimmy Connor's Tennis	5.675
King of the Ring	5.975
Kirby's Dreamland	4.675
Kirby's Pinball Land	5.375
Konami Golf	5.675
Lemming's Tribes 2	4.975
Lethal Weapon 3	4.575
Los Pitufos	5.375
Megaman V	6.575
Micromachines	6.175
Monster Max	5.675
Mortal Kombat II	5.975
Motor Cross Maniacs	3.975
NBA Jam	5.975
New Chess Master	5.175
Nintendo World Cup	4.975
Page Master	5.975
Probotector 2	5.675
Samurai Showdown	6.175
Soccer	5.675
Space Invaders	5.175
Stargate	6.175
Super Mario Land 3	5.975
The Spirit of F1	5.175
Tiny Toon Sports	5.975
Wario Blast	5.475
Wario Land	5.975
WWF Raw	6.175
Zelda	5.975
Zen Ninja	5.675

NINTENDO 8

JUEGOS

Double Dragon	2.975
El Libro de la Selva	6.975
Elite	2.375
Golf	2.975
Guardian Legen	2.975
Guerrilla War	2.975
Indiana Jones L.Cruz.	6.675
Jack Nicklaus Golf	2.975
Jimmy Connor's Tennis	6.675
Operation Wolf	2.975
Super Off Road	3.375
Super Turrican	2.375
Tecmo Cup Football	6.675
Tiny Toons Workshop	8.675
Trick Shooting	2.975
Wild Gunman	2.975
Wreking Krew	2.975

MASTER SYSTEM

PERIFERICOS

Control Pad	1.995
Control Pad Comp. MS	2.995
Control Pad Honeybee	2.695
Control Stick Joystick	2.995
Fuente Aliment. ABC	2.995
Fuente Aliment. Sega	2.995
Master Gear Convertor	2.995
Pistola	1.695
Remote Control	3.995

JUEGOS

Air Rescue	2.675
Aladdin	7.175
Asterix	2.675
Asterix Great Rescue	5.975
Asterix Secret Mission	2.675
Back to the Future 3	3.675
Batman Return	2.675
Chuck Rock II	3.675
Colums+Monaco+Soccer	3.975
Cool Spot	3.975
Correcaminos	2.975
Daffy Duck Hollywood	6.175
Desert Strike	2.675
Donald Duck	2.975
El Libro de la Selva	5.675
El Rey Leon	7.175
F16 Fighter	2.975
Galaxy Force	2.975
Imposible Mission	2.975
Indiana Jones L.Cruz.	3.975
James Bond 007	2.975
Jurassic Park	3.975
Marble Madness	2.975
Master of Darkness	2.975
Mercs	2.975
Mickey Mouse Castle	3.975
Mickey Mouse Land	2.975
PGA Tour Golf	3.975
Power Strike II	3.675
S.C.I.	3.675
Shadow of the Beast	2.675
Sonic 2	3.675
Sonic Chaos	2.375
Space Gun	2.675
Speedball 2	3.675
Spiderman	3.675
Stars Wars	6.375
Streets of Rage I	2.375
Streets of Rage II	4.975
Super Kick Off	6.375
The Flash	2.675
The Hulk	6.975
Wolf Child	3.675
Wonderboy in Monster 3	2.375
Xenon II	2.675

ATARI JAGUAR + CYBERMORPH

➡ 49.950 ⬅

JUEGOS

Alien VS Predator	13.675
Bubsy	13.675
Checkered Flag	14.675
Club Drive Golf	12.675
Cresent Galaxy	12.675
Doom	13.675
Dragon Bruce Lee	11.675
Iron Soldier	13.975
Kasumi Ninja	13.975
Raiden	12.675
Tempest 2.000	12.675
Valdiseer Sking Snow	13.975
Wolfenstin 3D	12.675
Zool 2	12.975

SUPER 36.900 OFERTA

MEGA CD II + ROAD AVENGER

JUEGOS

Battlecorps	9.975
Chuck Rock	3.975
Double Switch	11.975
Dragon Life	9.975
Dune	9.975
Ecco the Dolphin	9.975
Eye of Beholder (Rol)	9.975
Fifa Soccer	8.975
Formula 1 Racing	9.975
Jaguar XJ 220	5.975
Jurassic Park Español	9.975
Lethal Enforces II	10.975
Music Video 2	6.175
NBA Jam	10.675
Power Factory	7.975
Prince of Persia	3.675
Prize Fighter	10.975
Rebel Assault	10.675
Robo Aleste	7.975
Shadow of the Beast 2	7.975
Son of Chuck	6.175
Soulstar	9.975
Spiderman VS Kingspin	3.575
Star Blade	10.575
Time Gal	3.975
Tomcat Alley	9.975
Wolf Child	3.975
World Cup USA '94	8.975



MEGADRIVE 32X

JUEGOS

After Burner	10.975
Cosmic Carnage	10.975
Doom	11.975
Space Harrier	10.975
Stars Wars	11.975
Super Motocross	11.975
Virtua Racing Deluxe	11.975

GAME GEAR

CONSOLAS

Game Gear "Aladdin"	17.550
Game Gear "Columns"	13.550

PERIFERICOS

Adaptador Coche	1.995
Adaptador Corriente	1.995
Bolsa	2.995
Cable Audio Video	1.695
Cable Gear to Gear	1.195
Fuente Alimentacion	2.995
Fuente Aliment. Coche	2.695
Handy Plug	2.995
Handy Power 1	4.695
Handy Power 2	6.695
Pack Bateria Recarg.	5.695
Sintonizador T.V.	9.695
Super Wide Gear (Lupa)	2.995

JUEGOS

Asterix Great Rescue	6.175
Asterix Secret Mission	3.975
Batman Return	2.975
Chakkan	2.975
Chuck Rock II	6.175
Cool Spot	6.575
Correcaminos	4.375
Crystal Warriors	2.975
Daffy Duck Hollywood	6.175
Desert Strike	3.975
Devilish	2.675
Double Dragon	3.975
Dr. Robotnik's	4.375
Drop Zone	6.975
Dynamite Headdy	6.175
Ecco 2	6.175
El Rey Leon	6.975
Excellent Dizzy	6.975
F-1 Racing	6.675
Fantasy Zone	3.975
Fatal Fury Special	7.175
Fifa Soccer	6.675
G.P. Raider	5.675
James Bond 007	2.975
Klax	3.675
Last Action Hero	6.175
Madden '95 NFL	7.175
Man Overboard Sinkors.	6.975
Mickey Mouse Land	4.175
Mickey Mose Legend	6.375
Monster Trucks	6.975
Mortal Kombat 2	6.975
NBA Jam Tournament	7.175
Pack Attack	6.175
Pete Sampras Tennis	6.975
PGA Tour Golf	3.975
Power Rangers	6.175
Power Strike II	3.975
Psychic World	3.975
Ren & Stimpy	4.175
Ristar	6.375
Road Rash	6.675
Robocop VS Terminator	4.375
Samurai Showdown	7.175
Smash TV	2.975
Sonic Chaos	4.175
Sonic Spinball	6.175
Sonic Triple Trouble	6.675
Speedy Gonz. Sylvester	6.675
Strider Returns 2	5.975
Tazmania	6.375
Terminator	2.975
The Hulk	6.975
W. Class Leaderboard	2.175
Winter Olympics	4.675
Wolf Child	3.675
World Cup USA '94	6.975
WWF Raw	6.975
X Men II	6.675
Zool	2.975

MEGADRIVE

CONSOLAS

Mega 7 (Mega Drive + 7 Juegos + 2 Pad)	26.950
Mega Drive + Rey Leon + Sonic + 2 Pad)	24.950

PERIFERICOS

Adaptador 4 Jugadores	4.995
Caddy Pack	1.395
Control Pad	2.995
Control Pad 6 Bot Ultra	4.695
Extension Cord	1.395
Fuente Alimentacion	2.695
Graduate 6 Pad	3.695
Mega Fire Control Pad	2.995
Power Base Converter	6.695
2 Remote Control 6 Bot	7.695

JUEGOS

Aero the Acrobat	11.675
Aero the Acrobat 2	11.675
Aladdin	9.675
Andretti Racing	8.975
Animaniacs	9.975
Arch Rivals	4.675
Asterix	5.975
Ballz	7.975
Body Count	7.975
Bonkers	9.975
Boogerman	11.675
Bubba N'Stix	9.975
Bubsy II	8.175
Bulls VS Lakers Basket	5.975
Bubble and Squeak	9.975
Cannon Fodder	11.675
Captain America	4.675
Captain Havoc	9.975
Castlevania New Gen.	8.675
Champions W.C. Soccer	5.975
Chaos Engine	9.975
C. Barkley Shut Up'Jam	7.975
Chikky Chikky Boys	4.675
Clayfighter	11.675
Combat Cars	7.375
Corporation	4.675
Davis Cup Tennis	5.975
Dino Dini Soccer	9.975
Dragon	10.675
Dune II Battle Arrakis	9.675
Dynamite Headdy	8.975
Earth Worm Jim	11.975
Ecco 2 (Español)	9.975
El Libro de la Selva	9.975
El Rey Leon	9.975
Eternal Champions	5.675
F.Dizzy + Cosmic	4.975
F-1 Racing	8.675
Fatal Labrintyh	4.975
Fifa Internat. Soccer	7.675
Fifa Soccer '95	8.675
Flink	8.675
G.Gladiators + Mickey	7.675
Gauntlet IV	4.975
Generation Lost	8.975
Gunship	7.675
Hardball '94	4.975
Hurricanes	10.975
Hyperdunk Basketball	8.975
IMG Internat. Tennis	8.675
Indy Cars Mansell 2	9.975
International Rugby	4.975
Joe Montana '93	4.675
Jurassic Park Rampage	9.975
Kick Off 3	10.675
King of the Monsters	4.675
La Bella y La Bestia	8.975
Lemmings	6.975
Lemmings 2	10.975
Lethal Enforcers 2	9.975
LHX Attack Chopper	4.975
Los Pitufos	10.675
Man Overboard Sinkors	8.975
Marko's Magic Football	8.975
Mega Bomberman	6.675
Mega Games 1	5.975
Mega Turrican	8.575
Mickey Mania	10.675
Micromachines	5.675
Micromachines 2	10.675
Mighty Max	8.675
Mortal Kombat II	9.675
Mr. Nutz	9.675
Mutant League Hockey	8.975
NBA Jam Tournament	9.975
NBA Live '95	8.675
NHL Hockey '95	8.675
Nigel Mansell's Champ.	9.675
Normy's Beach Baby	8.675
Page Master	9.975
Peeble Beach Golf	9.975
Pele	7.675
Pete Sampras Tennis	10.175
PGA Tour Golf III	8.975
Pink Panther	8.975
Pirates of Dark Water	9.675
Pitfall	7.975
Power Drive	8.975
Power Mongers	5.975
Power Rangers	9.975
Predator 2	4.675
Probotector	9.975
Psycho Pinball	10.675
Puggsy	4.675
Radical Rex	8.675
Ranger X	6.975
RBI Baseball '94	8.675
Ren & Stimpy	5.375
Rise of Robots	7.675
Ristar	10.675
Rock'N'Roll Racing	9.975
Rocket Knight Advent.	4.975
Scrabble	9.975
Second Samurai	7.675
Shaq-Fu	9.675
Shinning Force	9.675
Shinning Force 2 (Rol)	11.675
Silvester y Piolin	9.675
Skitchin	4.675
Snake Rattle & Roll	6.175
Soleil (Rol Español)	10.675
Sonic & Knuckles	10.675
Sonic	2.975
Sonic 2	5.675
Sonic 3	11.675
Sonic Spinball	5.975
Sparkster 2	9.175
Splatter House II	4.975
Steel Empire	4.975
Steel Talons	4.975
Street Fighter II	7.675
Strider II	4.675
Sub Terrania	6.375
Sunset Riders	8.675
Super Fantasy Zone	4.975
Super Hydelide	4.975
Super Street Fighter 2	10.675
Syndicate	7.975
Taz in Scape from Mars	9.675
Tecmo Clash	4.975
Terminator	4.975
The Flintstones	7.375
The Hulk	9.675
Tiny Toons Sports	9.675
Urban Strike	8.675
Virtua Racing	11.675
Virtual Bart	8.975
Wimbledon Tennis	5.975
World Class Soccer	6.175
World Champ. Soccer 2	6.175
World Cup USA '94	9.675
Wrestle Wars	4.675
WWF Raw	9.675
Zero the Kamikaze	10.975
Zero Tolerance	7.975
Zero Wings	4.975
Zombies	5.675
Zool	5.975
Zool + S. James Pond	7.675

PANASONIC 3DO + MEGA RACE

➡ 98.950 ⬅

JUEGOS

Alone in the Dark	10.975
Burning Soldier	10.975
Dragon's Lair	10.975
ESPN Tennis	8.975
ESPN Volleyball	8.975
ESPN Soccer	8.975
Guardian War	10.975
John Madden Football	11.975
Jurassic Park Interac.	10.975
Mad Dog MacCree II	10.975
Mega Race	9.975
Microcosm	11.975
Need for Speed	12.975
Off World Interceptor	11.975
Out of this World	10.975
Sherlock Holmes	11.975
Space Shuttle	9.975
Total Eclipse	10.975
Virtuoso	10.975
VR Stalker	12.975

✂ RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MIX DE OCIO Y JUEGOS. **APDO. DE CORREOS 55.035 (28080 MADRID)**

TENEMOS MUCHO MÁS DE SEGA, NINTENDO, PC, CD-ROM, 3DO, CD-i NEO GEO Y ATARI.

TE ENVIAMOS TU PAQUETE URGENTE.

PEDIDOS SUPERIORES A 20.000 PTS. SIN GASTOS DE ENVIO. (PENÍNSULA Y BALEARES)

NOMBRE .... DNI..............................

APELLIDOS ....

DIRECCION ....

....

POBLACION .... C.P. ....

PROVINCIA .... TELEFONO ....

MODELO DE CONSOLA ....

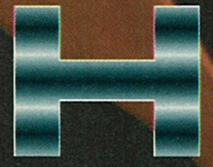
TITULOS PEDIDOS	PRECIO
SUMA	....
GASTOS ENVIO	....
TOTAL	....

Envío por correo contrarreembolso, 250 pts.



BAJO EL CI

Un ruido ensordecedor lo envuelve todo. Los disparos suenan por todas las partes y, en un momento de silencio, un helicóptero desciende de las alturas. Después de un instante de confusión, un grupo de soldados baja de la nave.

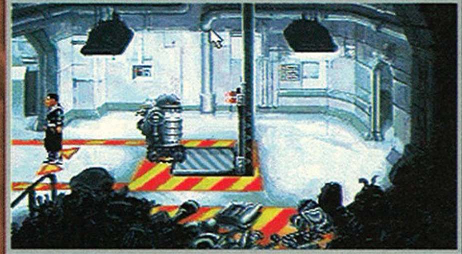


Hace casi 20 años, en un ordenador de nombre ***BBC*** que sólo recordaran hasta los más viejos del lugar, un afamado programador iniciaba un género que llegaría a nuestros días. Su juego, llamado THE BIG CAVE ADVENTURE era el primero de una estirpe: las aventuras conversacionales. Dicho género fue uno de los más populares en la década de los ochenta con títulos como THE HOBBIT, SHERLOCK HOLMES o la premiada saga del equipo **Magnetic Scrolls**.
La principal baza de estos lanzamientos residía en la total libertad de acción











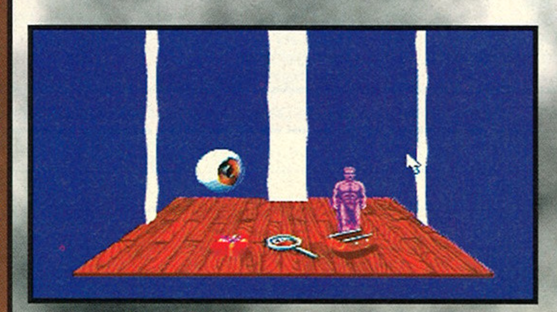






UN VIAJE POR LA

Conéctate a las terminales y prepárate a experimentar algo nuevo. La realidad





ELO METALICO

Ellos vienen buscando a un individuo que no ha nacido en este paraje. Alguien que cuando era un niño abandonó la ciudad, un infante que sobrevivió a un terrible accidente, a causa del cual falleció su madre. Pero, ¿quién es?

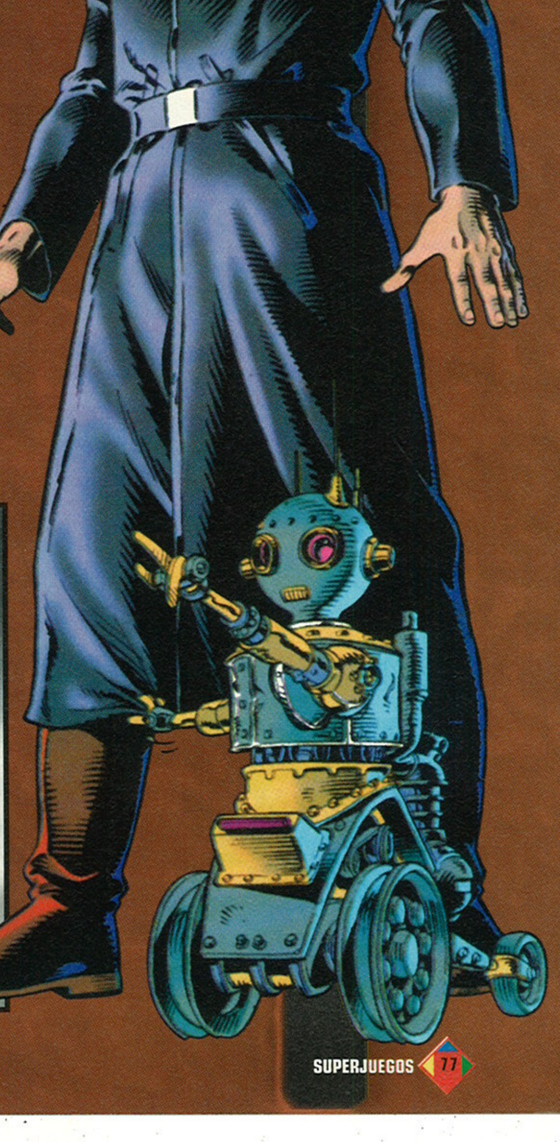








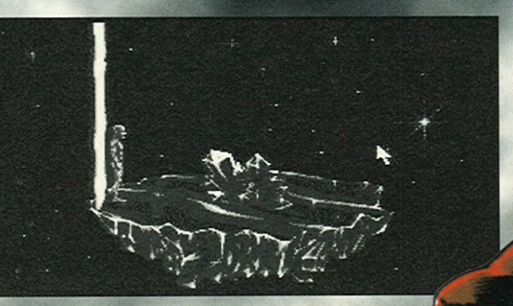
de los jugadores, puesto que a través del teclado podíamos realizar un gran número de acciones. Bastaba con teclear la acción a ejecutar. Por ejemplo si escribíamos *coger espada* , inmediatamente tendríamos en nuestro poder el arma en cuestión.
Estas aventuras evolucionaron con el paso de los años, y pasaron de no incorporar ningún tipo de gráfico a tener incluso algunas animaciones. Este era el caso de GREMLINS, la genial aventura programada por Brian Howarth y el equipo de **Adventure International**.
Las compañías españolas también que-



REALIDAD VIRTUAL

virtual no tiene limites, y este nuevo lanzamiento constituye una buena prueba.

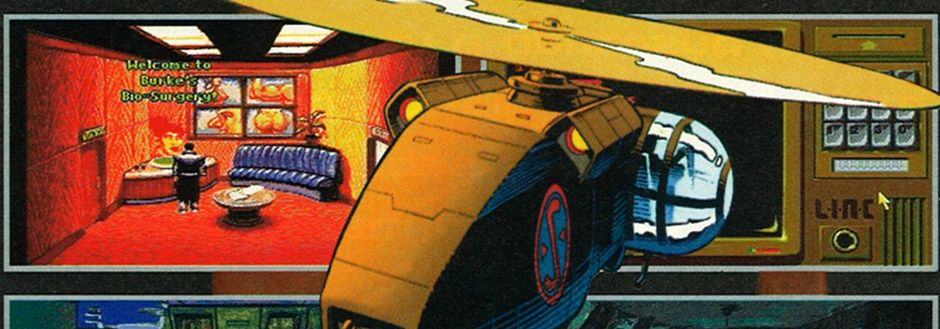




rían participar en este campo. Así fue como **Dinamic** creó su división de **Aventuras Dinamic**, con juegos tan destacables como LA AVENTURA ORIGINAL (versión actualizada de **BIG CAVE ADVENTURE**). Sin embargo, también realizaron otros títulos de dudosa calidad como LA AVENTURA ESPACIAL. Pero el tiempo pasaba implacablemente, y algunas compañías dieron un paso adelante en el campo de las aventuras. Los textos se sustituyeron por gráficos. Ahora ya no era necesario teclear nada, sólo era preciso que nuestro personaje recogiera los objetos. Sin embargo, este hecho limitaba las acciones, sobre todo a la hora de hablar con los personajes.
A mediados de los ochenta **Lucasfilm Games**, una compañía con mucho nombre y con juegos como RESCUE ON FRACTALUS, THE EIDOLON, BALLBLAZER, estaba dispuesta a revolucionar este género. Con motivo del estreno del filme *Dentro del laberinto*, producción de George Lucas y Jim Henson,



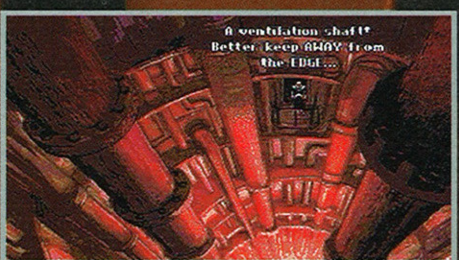


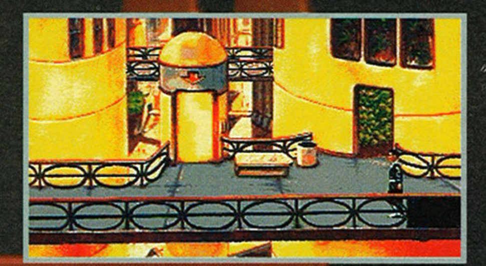


















JUZGADO D

Los abogados se han declarado en huelga, y como eres una buena persona





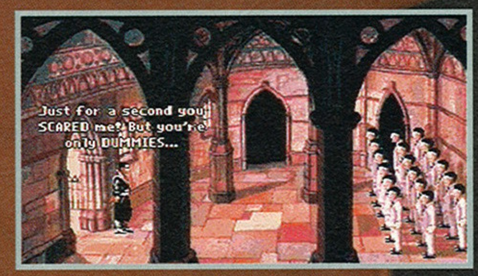






la subsidiaria de **Lucas** trabajó en una idea original. La mecánica de este singular juego, lanzado únicamente en ***Commodore 64***, era la siguiente: con el joystick movíamos al personaje por los escenarios pero, en vez de coger los objetos, teníamos que señalar la acción a realizar moviendo un puntero a través de la pantalla. Al señalar por ejemplo las palabras *Ir a*, éstas se iluminaban y aparecían escritas en una parte de la pantalla. A partir de ahí, sólo nos faltaba señalar dónde queríamos ir, y eso se lograba señalando el lugar. Utilizando este sencillo concepto, ejecutaríamos un amplio espectro de las acciones, exceptuando las conversaciones en las que deberíamos escoger entre las posibles frases para dirigir la conversación. Mezclando los dos conceptos antes mencionados, habían nacido las aventuras gráficas.

A este primer intento se sumaron títulos del renombre como ZAK MACRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS, MANIAC MANSION, INDIANA JONES



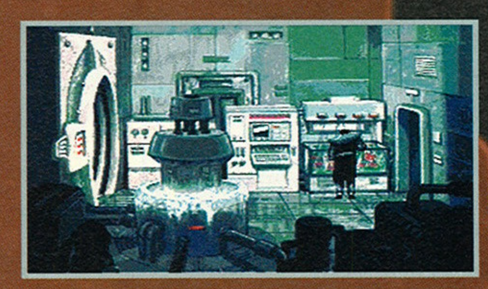










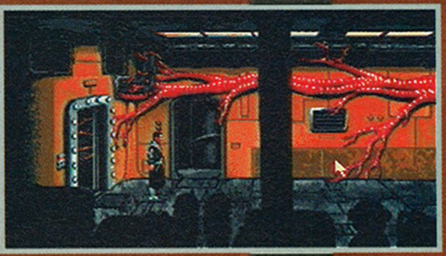








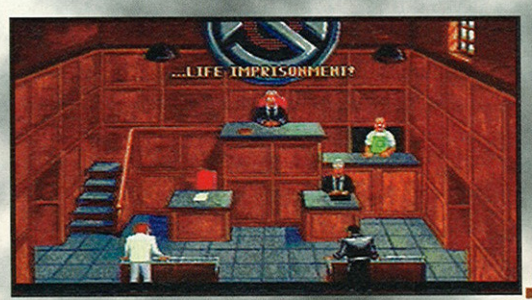




E GUARDIA

te dignarás a defender a un jardinero, que esta acusado de mojar a un guardia.





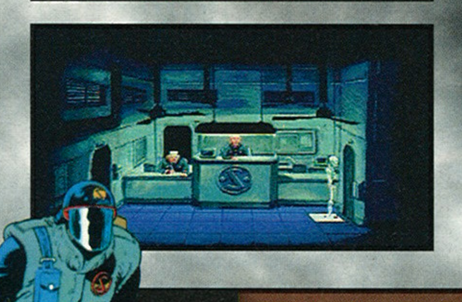


LAS CARAS DE LA MUERTE





La muerte te espera en los lugares más inesperados. No te fíes de nadie y vivirás más tiempo.

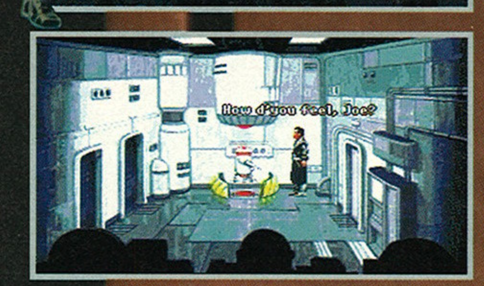


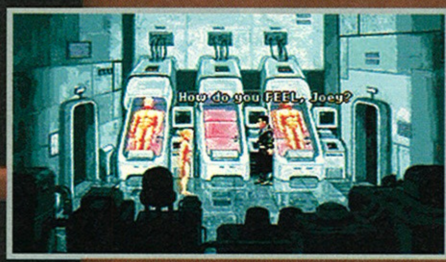


AND THE LAST CRUSADE o THE SECRET OF MONKEY ISLAND. **BENEATH A STEEL SKY** es una gran oportunidad para que los usuarios de ***Amiga CD32*** descubran las aventuras gráficas. Estamos ante la segunda historia de **Revolution**, un grupo que programa habitualmente para **Virgin** y cuya anterior aventura fue LURE OF THE TEMPRESS. **STEEL SKY** es, sin lugar a dudas, una estupenda producción cuyos gráficos han sido dibujados por el ilustrador de comics Dave Gibbons, que posteriormente han sido digitalizados para el juego. Si a esto le sumamos una perfecta ambientación cyberpunk, unas animaciones de lujo, una gran banda sonora y un estupendo reparto de actores que prestan su voz a los protagonistas del juego, tendremos una impresionante aventura con abundantes dosis de buen humor, que gustará a todos los aficionados.

Si sois poseedores de esta gran máquina de ***Amiga*** y esperábais algún buen juego que llenara vuestras vidas, **BENEATH A STEEL SKY** puede ser la gran oportunidad.

THE PUNISHER





Esta magnífica producción destaca por su aspecto gráfico, que ha sido diseñado por el ilustrador Dave Gibbons. Estamos ante una aventura cyberpunk perfectamente animada.





VIRGIN
REVOLUTION
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 1
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Decorados escaneados a partir de los dibujos de Dave Gibbons.

▲ La animación de los personajes es muy detallada.



MUSICA

▲ Las melodías orquestan perfectamente el transcurso de la acción.

▼ Algunas de las músicas están un poco fuera de lugar.



SONIDO FX

▲ La perfecta entonación de los diálogos provee de una excepcional atmósfera a este compacto.

▼ Los extraños cambios de volumen.



JUGABILIDAD

▲ El sistema de control es soberbio, el mejor que hemos probado en una aventura gráfica.

▲ Los puzzles son bastante lógicos.



GLOBAL 94

BENEATH A STEEL SKY inaugura un género todavía inédito en las consolas domésticas: la aventura gráfica. Estamos ante un gran juego que nos hará disfrutar durante horas, aunque quizá sea un poco corto. Posee grandes dosis de humor, y si eres afortunado entendedor de la lengua inglesa, disfrutarás de lo lindo de los diálogos. Un sensacional lanzamiento.

"¡Increíbles objetos mágicos a recoger y hechizos ancestrales liberan una furia caótica!"



¡UNO DEBE TENER UNA MENTE Y UN CORAZÓN PURO PARA HACER DESAPARECER A WARLOCK, MAESTRO DE LA MALDAD!



¡VENCE A LOS MUERTOS VIVIENTES Y SE TE PERMITIRA PASAR!



¡TEN CUIDADO CON LOS DEMONIOS DENTRO DE LAS ENTRAÑAS DE LAS MAZMORRAS!



¡SOBREVIVIR DEPENDE DE DOMINAR LOS HECHIZOS!

¡Parte estrategia, parte acción! ¡¡¡Warlock conjura un hechizo imbatible!!!



¡ENTRA EN LA ARENA Y LUCHA COMO UN FIERO MINOTAURO!



¡CANTAR MELODIAS ALBOROTA LAS APARICIONES DEMONIACAS!

"¿Aburrido ya de los juegos de rol... ¡Warlock trae acción terrorífica!"



¡EVITA EL ALIENTO DE LOS DRAGONES ALADOS!

WARLOCK™

¡BASADO EN LA PELICULA DE GRAN EXITO!



¡La confrontación de cada milenio está a punto de ocurrir! Usa los hechizos poderosos, las pociones que te entregaron tus antepasados druidas para luchar contra gárgolas, muertos vivientes, dragones con aliento de fuego... y si sobrevives, ¡el todo poderoso Warlock! Combinando estrategia, intuición y magia, debes ser el primero en localizar las seis piedras y ¡salvar a toda la creación de la destrucción! ¿Tienes miedo? El ya lo sabe.



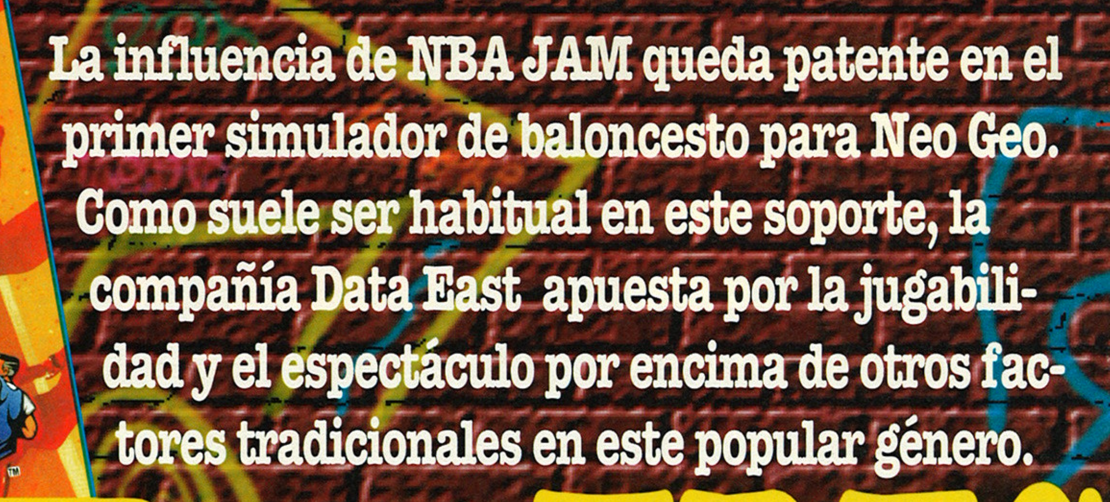


SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE



BATMAN FOREVER™ EL VIDEO JUEGO SEPTIEMBRE '95



La influencia de NBA JAM queda patente en el primer simulador de baloncesto para Neo Geo. Como suele ser habitual en este soporte, la compañía Data East apuesta por la jugabilidad y el espectáculo por encima de otros factores tradicionales en este popular género.

de 3 en TRES







Neo Geo ha sido uno de los últimos sistemas en incorporar el mundo de la canasta a su impresionante gama de juegos. Este hecho no resulta demasiado normal, aunque puede comprenderse perfectamente después de echar un breve vistazo a su catálogo de lanzamientos deportivos. De este modo, comprobaremos que existen varios cartuchos (las dos versiones de SUPER SIDE KICKS, SOCCER BRAWL, BASEBALL STARS, FOOTBALL FRENZY y BASEBALL 2020. El grupo responsable de recrear el baloncesto en esta consola es **Data East**, una compañía que cuenta con una considerable lista de títulos para los 16 bits tanto de **Nintendo** como de **Sega.** Sin embargo, su currículum vitae para ***Neo Geo*** es menos extenso (sólo KARNOV´S REVENGE y WIND JAMMERS). Este hecho tiene una clara y sencilla explicación, ya que esta factoría lleva menos de un año programando para este soporte. El planteamiento de este nuevo título es similar al del popular NBA JAM, aunque en esta ocasión los partidos, disputados a dos canastas, enfrentan a equipos de tres jugadores, en lugar de los ya tradicionales dos contra dos.



Esta modalidad por tríos, hasta estos momentos, había sido recogida únicamente en DAVID ROBIN-

SUPERTIRO





SON'S SUPREME COURT y en HYPER DUNK. No obstante, esta opción presenta en este programa importantes ventajas. La primera es que permite una mayor variedad de alternativas durante los encuentros. La segunda innovación es la posibilidad de incorporar grandes *sprites* y una velocidad de vértigo, debido a la inexistencia de las fueras de banda. Así, las evoluciones de los jugadores adquieren a menudo un ritmo verdaderamente frenético. Como ocurre en la mayoría de los lanzamientos deportivos para la consola japonesa, la jugabilidad es el aspecto donde se incide con un mayor énfasis.

Para lograr un aspecto jugable sobresaliente, la compañía **Data East** ha decidido que este título carezca de faltas personales, y también que exista la imposibilidad de interceptar los lanzamientos en trayectoria descendente. En este apartado es necesario reseñar el fácil control de todos los jugadores. Así, los movi-



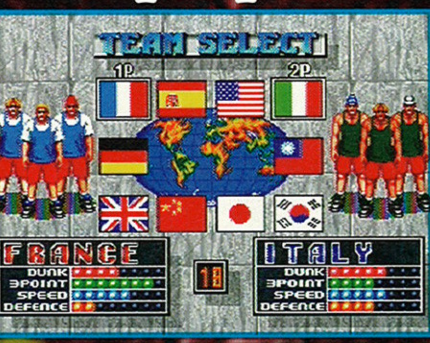


El primer cartucho para Neo Geo sobre el mundo de la canasta responde a la enorme jugabilidad a la que nos tienen acostumbrados los cartuchos de este espectacular soporte.





Equipos



Opciones



Estadísticas



Resultado



Records

BEST SCORE
1 I. 0109
2 D.E 0060
3 D.E 0050
4 D.E 0040
5 D.E 0030

CONSEJOS



Durante los descansos, el programa nos ofrece las principales tácticas tanto ofensivas como defensivas.



Los escenarios de los partidos reflejan el ambiente callejero del programa. El número utilizado no resulta demasiado grande en comparación con otros programas similares.

SUPERMATES



Cuando el indicador de la parte inferior se encuentra completo, es posible realizar infalibles lanzamientos de tres puntos o supermates. La espectacularidad de estos últimos supera lo visto en cualquier juego.







mientos básicos de todos los deportistas pueden ejecutarse con sólo dos botones. Por lo tanto, es lógico que se sacrifiquen aspectos como el nombre de los jugadores o sus estadísticas individuales, recurriendo a incluir diez combinados nacionales diferentes. Estas selecciones, entre las que se encuentra España, tienen unas características defensivas, de rapidez, de acierto desde la línea de tres, y de poder bajo los aros predefinidas para cada una de las escuadras.

El espectáculo también está presente en **STREET HOOP** gracias a la realización de tiros inverosímiles o entradas a canasta imposibles, que podrían estar firmadas por el mismísimo Michael Jordan en su época de







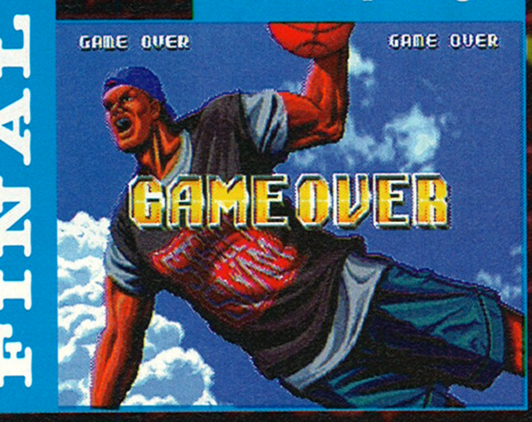
Grabar partida

GAME DATA SAVE?
YES NO
PUSH A BUTTON

FINAL DE JUEGO



Para llegar al final del juego es necesario derrotar a todas las selecciones rivales. Los empates son resueltos mediante prórrogas.





	DATA EAST
	DATA EAST
MEGAS	CD
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	1 COMPETICION
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

▲ El tamaño de los sprites de los jugadores, y la rapidez en sus movimientos.

▼ Poca variedad de escenarios, con limitadas animaciones del público



MUSICA

▲ El soporte CD permite escuchar canciones con vocalistas en los partidos.

▲ La variedad de melodías es más que suficiente para este juego.



SONIDO FX

▲ Incluye la voz de un comentarista que narra las incidencias del partido.

▼ El sonido ambiente brilla por su ausencia en este lanzamiento.



JUGABILIDAD

▲ Los partidos permiten una amplia variedad de alternativas.

▲ La espectacularidad está presente en cada una de las acciones.



GLOBAL

90

La popular compañía Data East lanza su tercer cartucho para la consola Neo Geo en un género inexplicablemente inédito para este soporte. Este grupo programador apuesta especialmente por la jugabilidad y por el espectáculo, logrando un cartucho muy recomendado para competir con un segundo jugador. La emoción del basket en toda su salsa.

gloria en los Chicago Bulls. Sin embargo, el espectáculo alcanza su mayor expresión en la ejecución de supermates y en los infalibles lanzamientos de tres puntos. Para poder realizar estas jugadas, que sustituyen a los mates con turbo de NBA JAM, es necesario tener el indicador de energía a tope. La forma de cargar esta barra constituye uno de los aspectos más limitados del cartucho, ya que únicamente se logrará este objetivo materializando una serie de puntos. En el aspecto gráfico, además de los ya comentados *sprites*, se utilizan diferentes escenarios de ambiente callejero. El número de canchas no es demasiado grande, y las animaciones del público tampoco son nada del otro mundo. El sonido, gracias al soporte ***CD***, hace posible incorporar impresionantes melodías durante los partidos, completadas en algunas ocasiones con la voz de solistas. Las opciones más importantes de este título son el nivel de dificultad, la duración de los partidos, y una competición en la que el objetivo reside en batir al resto de los equipos. La rapidez, la jugabilidad, y la variedad de posibilidades, con respecto a los encuentros de dos contra dos, son los mejores atributos de una buena piedra de toque para los usuarios de ***Neo Geo*** aficionados al mundo del baloncesto.

JAVIER ITURRIOZ

A PIE DE PISTA

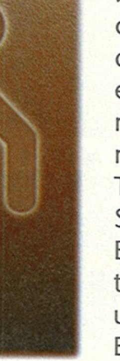
DESPUES DE LA APARICION DE MEGA DRIVE EN NUESTRO MERCADO, SUS USUARIOS SOLO TUVIERON QUE ESPERAR UN PAR DE MESES PARA DISFRUTAR DE LA EMOCION DE UN PARTIDO DE BALONCESTO, GRACIAS AL LANZAMIENTO DE SUPER REAL BASKETBALL. LOS SEIS TITULOS SIGUIENTES DE ESTE GENERO FUERON PARA LOS 16 BITS DE SEGA, QUE EJERCIA SU HEGEMONIA. LA LLEGADA DE SNES SUPUSO EL INICIO DE LA LUCHA ENTRE LAS DOS COMPAÑIAS.

▪ JAVIER ITURRIOZ ▪





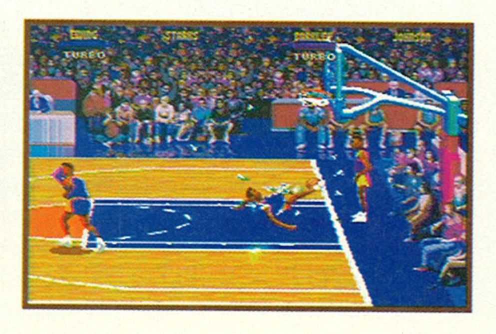

16 BITS REPLETOS DE
BALONCESTO
SEGUNDO TIEMPO



Con la aparición de ***SNES*** llegó WORLD LEAGUE BASKETBALL, y posteriormente dos lanzamientos consecutivos para los 16 bits de **Nintendo:** BULLS VS. BLAZERS y TECMO NBA. Curiosamente, ambos títulos tenían su versión para ***Mega Drive,*** aunque nunca aparecieron en nuestro país. A partir de este momento, las compañías empiezan a comercializar cartuchos para ambos sistemas, a excepción de HYPER DUNK. Sin embargo algunos programas, como NBA ACTION' 94, siguen fuera del alcance de los usuarios españoles.

DOS SUBGENEROS. Para poder realizar un análisis justo del género del baloncesto, es necesario diferenciar entre el subgénero arcade y el de simulación. En el último pueden encuadrarse aquellos cartuchos en los que se disputan partidos de cinco contra cinco siguiendo, con alguna posible variación, las tradicionales reglas de este deporte. Dentro de este grupo, es necesario destacar juegos como LAKERS VS. CELTICS, DAVID ROBINSON y TECMO NBA BASKETBALL. En la actualidad, el número uno es NBA LIVE' 95. El subgénero arcade permite disputar partidos individuales o dos contra dos. El baloncesto tradicional deja paso a un espectáculo, en el que no suelen existir demasiadas reglas. JORDAN VS. BIRD y ARCH RIVALS fueron los primeros títulos, aunque todos han sucumbido ante la jugabilidad de NBA JAM.

GUERRA ENTRE COMPAÑIAS. **Electronic Arts** es el grupo líder en este género gracias a sus siete títulos para la consola ***Mega Drive,*** en comparación con los dos cartuchos de **Acclaim** y los tres creados por la compañía **Sega.** Esta situación se extiende a ***Super Nintendo,*** donde **E.A.** es la única empresa con más de un programa.



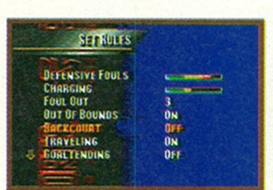


REGLAS



La influencia de la NBA en este género resulta innegable, ya que sus reglas y sus jugadores son los principales protagonistas en trece títulos. No obstante, sólo DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT, TEAM USA BASKETBALL y WORLD LEAGUE BASKETBALL utilizan el reglamento del baloncesto FIBA, aunque en estos dos primeros títulos aparece alguna figura de la NBA. Sólo JAMMIT y ARCH RIVALS están libres de esta influencia norteamericana. Un caso aparte es el baloncesto futurista de BILL LAIMBEER'S.




EQUIPOS

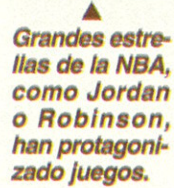
El número de equipos ha ido aumentando considerablemente en la NBA. El cupo se ha ampliado desde las ocho escuadras originarias hasta los 27 conjuntos actuales.

Los equipos recogidos en los distintos lanzamientos suelen coincidir con las franquicias de la NBA o con ciudades americanas, aunque existen algunas excepciones como TEAM USA BASKETBALL, en el que se utilizan selecciones nacionales, o WORLD LEAGUE BASKETTBALL, en el que participan equipos de todo el mundo. También destacan en NBA ACTION los combinados de leyendas, y en NBA SHOWDOWN' 94 y NBA LIVE'95 la posibilidad de crear escuadras propias.









▲ ***Grandes estrellas de la NBA, como Jordan o Robinson, han protagonizado juegos.***

JUGADORES



En este aspecto también se observa el influjo de la NBA. De este modo, algunos mitos de esta competición como Robinson, Laimbeer, Barkley, Jordan o Bird, han sido los protagonistas de cartuchos que no tenían ninguna relación directa con la liga americana. En TEAM USA BASKETBALL se incluyen los principales jugadores europeos, aunque los españoles son ficticios.

PERSPECTIVA



ISOMETRICA

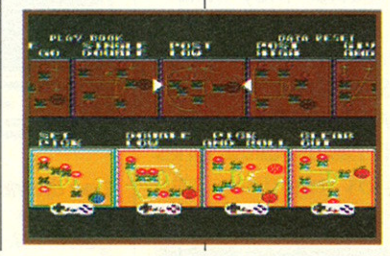
▲ ***Trece lanzamientos aparecidos en el mercado utilizan la perspectiva lateral.***

La perspectiva más utilizada es la lateral (trece cartuchos), por dos con perspectiva real (JORDAN VS. BIRD y NBA ALL STAR CHALLENGE), uno aérea (BILL LAIMBEER), y tres con vista isométrica (DAVID ROBINSON, NBA ACTION y NBA LIVE). Sin embargo, parece que esta última tendencia se ha impuesto definitivamente en los últimos lanzamientos del género.



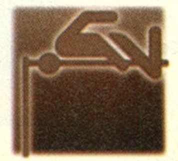


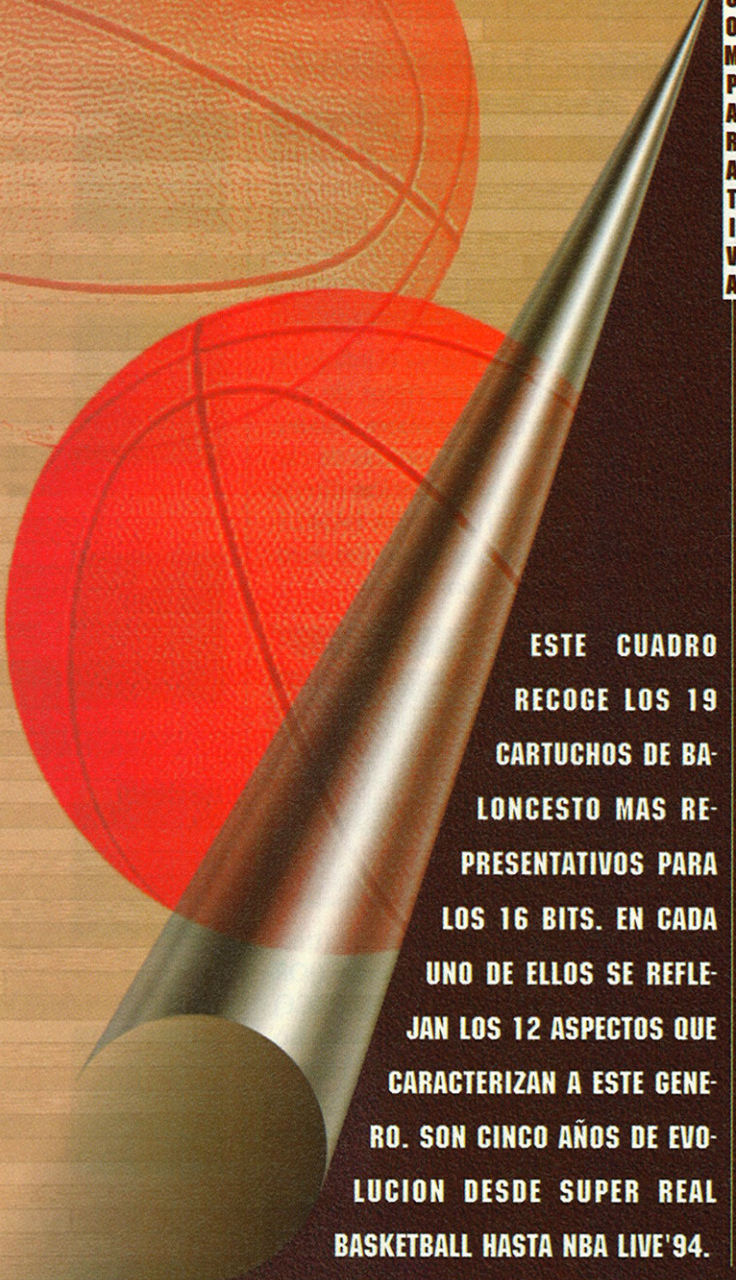
OPCIONES



Las estadísticas se han convertido en un elemento indispensable, destacando las contempladas en NBA ACTION. Las jugadas ensayadas también son otro elemento a tener en cuenta, apareciendo por primera vez en TECMO NBA BASKETBALL.

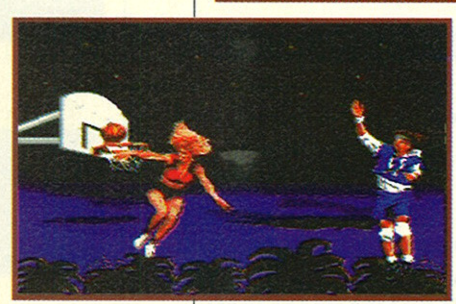


CARTUCHO	COMPAÑIA	MEGAS	TIPO	REGLAS
SUPER REAL BASKETBALL	SEGA	4 (MD)	5 VS 5	NBA
LAKERS VS CELTICS	ELECTRONIC ARTS	4 (MD)	5 VS 5	NBA
JORDAN VS BIRD	ELECTRONIC ARTS	4 (MD)	1 VS 1	NBA
ARCH RIVALS	ACCLAIM	4 (MD)	2 VS 2	-
BULLS VS LAKERS	ELECTRONIC ARTS	8 (MD)	5 VS 5	NBA
TEAM USA BASKETBALL	ELECTRONIC ARTS	8 (MD)	5 VS 5	FIBA
DAVID ROBINSON	SEGA	4 (MD)	5 VS 5 3 VS 3	FIBA
BILL LAIMBEER'S	HUDSON SOFT	4 (SN)	5 VS 5	-
WORLD LEAGUE	HAL	8 (SN)	5 VS 5	FIBA
BULLS VS BLAZERS	ELECTRONIC ARTS	8 (MD) 8 (SN)	5 VS 5	NBA
TECMO NBA	TECMO	8 (MD) 8 (SN)	5 VS 5	NBA
NBA ALL STAR CHALLENGE	LJN	8 (SN)	1 VS 1	NBA
JAMMIT	VIRGIN	16 (MD) 16 (SN)	1 VS 1	-
NBA JAM	ACCLAIM	16 (MD) 16 (SN)	2 VS 2	-
HYPER DUNK	KONAMI	16 (MD)	5 VS 5	NBA
NBA SHOWDOWN	ELECTRONIC ARTS	16 (MD) 16 (SN)	5 VS 5	NBA
BARKLEY SHUT & JAM	ACCOLADE	16 (MD) 16 (SN)	2 VS 2	-
NBA ACTION'94	SEGA	16 (MD)	5 VS 5	NBA
NBA LIVE'95	ELECTRONIC ARTS	16 (MD) 12 (SN)	5 VS 5	NBA

COMPARATIVA

ESTE CUADRO RECOGE LOS 19 CARTUCHOS DE BALONCESTO MAS REPRESENTATIVOS PARA LOS 16 BITS. EN CADA UNO DE ELLOS SE REFLEJAN LOS 12 ASPECTOS QUE CARACTERIZAN A ESTE GENERO. SON CINCO AÑOS DE EVOLUCION DESDE SUPER REAL BASKETBALL HASTA NBA LIVE'94.

CINEMAS Y ANIMACIONES

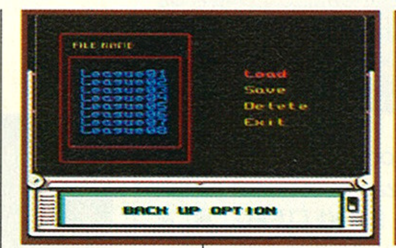


La digitalizaciones de los jugadores son típicas.

Los cinemas no han sido un recurso muy utilizado, apareciendo únicamente en SUPER REAL BASKETBALL, TECMO NBA BASKETBALL y JAMMIT. Las digitalizaciones de los jugadores son más habituales.









Los últimos títulos de este género incluyen la batería para grabar los partidos.

PASSWORDS ■ GRABAR PARTIDA

El primer cartucho en incluir passwords fue LAKERS VS. CELTICS. Mientras tanto, el honor de ser el primero en permitir grabar una partida fue BILL LAIMBEER'S COMBAT BASKETBALL. En los últimos lanzamientos, la inclusión de batería en los cartuchos se está imponiendo de forma abrumadora. Un aspecto muy de agradecer.





EQUIPOS	JUGADORES	PERSPECTIVA	ANIMACIONES DIGITALIZADAS	PASSWORDS GRABAR PARTIDA	ESTRATEGIA	OTROS	COMPETICIONES
8 CIUDADES	FICTICIOS	LATERAL	MATES TRIPLES	-	-	-	ELIMINATORIA
8 NBA	REALES	LATERAL	-	PASSWORDS	-	COMENTARISTA	TORNEO
-	2	REAL	-	-	-	-	MATES TRIPLES TORNEO
8 CIUDADES	FICTICIOS	LATERAL	ENTRENADORES ANIMADORAS	-	-	CONSEJOS	TORNEO
16 NBA	REALES	LATERAL	-	PASSWORDS	-	2 COOP.	PLAY OFFS
-	REALES	LATERAL	CIUDADES	PASSWORDS	-	-	-
5 CIUDADES	FICTICIOS	ISOMETRICA	-	PASSWORDS	-	-	LIGA
-	FICTICIOS	AEREA	-	GRABAR PARTIDA	-	COMPRA JUGADORES	COMPRA JUGADORES
60 CIUDADES	FICTICIOS	ROTACIONES	-	GRABAR PARTIDA	-	-	LIGA
16 NBA	REALES	LATERAL	-	PASSWORDS	-	-	PLAY OFFS
27 NBA	REALES	LATERAL	PASES TRIPLES	GRABAR PARTIDA	SI JUGADAS	-	T. REGULAR PLAY OFFS
-	REALES	REAL	-	-	-	-	5 PRUEBAS INDIVIDUALES
-	FICTICIOS	LATERAL	MATES	PASSWORDS	-	APUESTAS	ELIMINATORIA
27 NBA	REALES	LATERAL	DESCANSO	PASSWORDS	-	FUEGO 4 JUGADORES	FUEGO TURBO
16 CIUDADES	FICTICIOS	LATERAL	-	PASSWORDS	-	5 JUGADORES	PLAY OFFS
27 NBA	REALES	LATERAL	-	GRABAR PARTIDA	SI JUGADAS	FUEGO 4 JUGADORES	FUEGO
8 CIUDADES	FICTICIOS	LATERAL	-	PASSWORDS	-	-	ELIMINATORIA
27 NBA	REALES	ISOMETRICA	-	-	SI	LEYENDAS 27 JUGADORES	T. REGULAR PLAY OFFS
27 NBA	REALES	ISOMETRICA	-	GRABAR PARTIDA	SI	4 JUGADORES	T. REGULAR PLAY OFFS

BARRAS MOVILES

El sistema de barras móviles para determinar la precisión de un lanzamiento fue utilizada por SUPER REAL BASKETBALL para triples, mates y tapones. Este método fue rescatado por BULLS VS. LAKERS, NBA SHOWDOWN' 94 y NBA LIVE' 94 en los tiros libres. Sin duda, es el sistema más realista en estos lanzamientos, especialmente si se determina la velocidad de la barra en función del porcentaje del jugador. En este aspecto, señalar los sistemas de aro y flecha móvil incluidos en DAVID ROBINSON y WORLD LEAGUE.

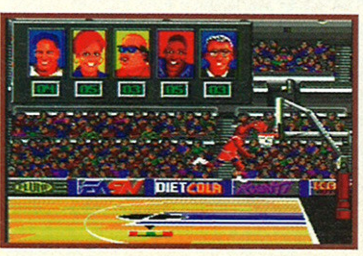


Las barras determinan la precisión de los tiros.

OTROS ASPECTOS

El concurso de mates sólo aparece en JORDAN VS. BIRD. Por su parte, el torneo de triples se encuentra en este cartucho y en NBA ALL STAR CHALLENGE. Este último programa y JAMMIT son los únicos donde se encuentran opciones como *horse* y 21. HYPER DUNK permite además que tres jugadores se enfrenten contra todos.

El concurso de mates y el torneo de triples son opciones muy habituales.







Más vale tarde que nunca. Haciendo uso de este simpático refrán, que tanto utilizaban nuestras abuelas al ver que aprobábamos el COU a los 27 años, la compañía Nintendo se ha armado de valor y ganas para adaptar los que son, hoy por hoy, los dos clásicos más grandes que ha dado la consola Game Boy: TETRIS y DR. MARIO.

PAREJA DE ASES

Estos dos estandartes de la jugabilidad y de la simpleza gráfica han sido trasladadas a la consola ***Super Nintendo*** para mayor gloria doméstica de aquellos pioneros que, allá por el año 1991, transitaban por las calles de toda España con una pequeña ***Game Boy*** en la mano, y la vista fija en las pizpiretas y graciosas fichas del popular TETRIS.

Quizá fue por los numerosos accidentes que sufrían estos viciosos de la creación de Alexey Pajitnov (por no mirar a otra cosa que no fuera la pantalla), o simplemente por el placer de lo clásico y lo añejo, lo cierto es que la compañía **Nintendo** ha unido dos de los mayores éxitos para la consola ***Game Boy*** en un único cartucho muy atractivo.

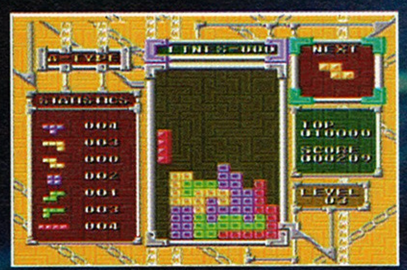
Sin duda alguna, este novedoso programa colmará de gozo a los aficionados del original. De hecho, ésta será la primera ocasión en la que los usuarios de ***Super Nintendo*** podrán disfrutar, por fin, de un TETRIS de manera oficial, ya que ninguna de las anteriores adaptaciones para los 16 bits de **Nintendo** había sido distribuido dentro de nuestras fronteras.

Este lamentable hecho privó a la mayoría de los usuarios españolaes de joyas lúdicas de la categoría de TETRIS BATTLE GAIDEN o TETRIS 2. El otro gran aliciente de este impresionante lanzamiento es indudablemente el enorme cuidado y mimo con el que la compañía japonesa ha realizado la conversión de estos dos grandes e inigualables clásicos.

Aunque técnicamente el juego no es ninguna maravilla (ni falta que le hace), **Nintendo** ha volcado todo su esfuerzo en trasladar toda la carga de jugabilidad del título originario, pero permitiéndose el lujo de mejorar aquella entrega. La principal virtud de TETRIS y DR. MARIO para ***Ga-***

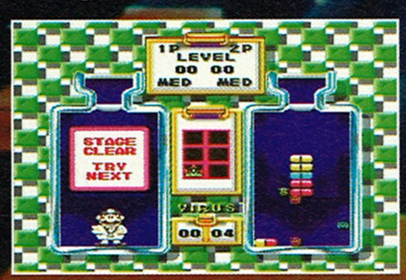


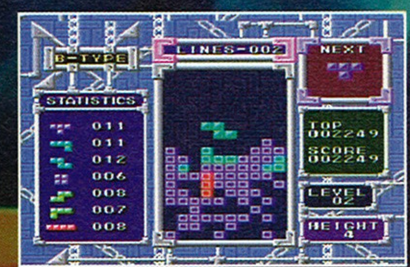






La compañía japonesa Nintendo ha unido dos juegos clásicos para lograr un título con una jugabilidad arrolladora. Una maravilla.

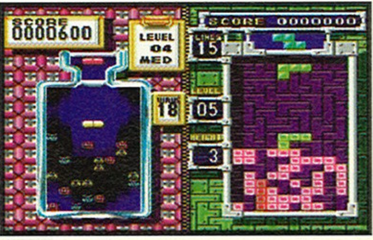




MIXED MATCH

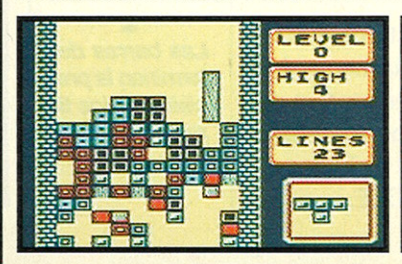
La gran novedad que incorpora esta version Snes frente a sus homonimos en Game Boy es un modo de juego, **Mixed Match**, que combina los dos titulos formando uno solo, que hara las delicias de los jugadores mas expertos.

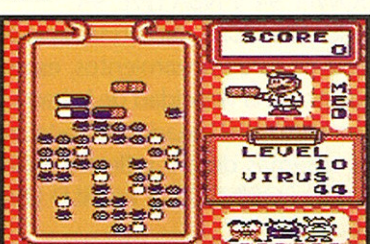


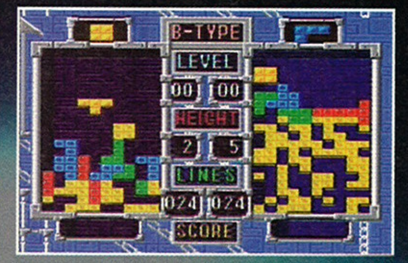


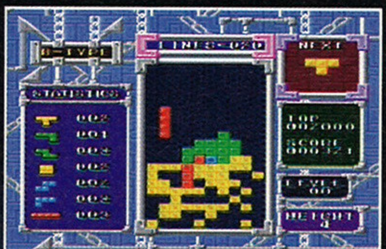
CLASICOS EN BLANCO Y NEGRO

Si hay un cartucho que verdaderamente impulso el lanzamiento de una consola, ese es sin duda **TETRIS** de Game Boy. Este pequeño cartucho fue el responsable mayoritario de que se hayan vendido ya mas de cuarenta millones de esta portatil por todo el globo terrestre. Posteriormente, **Nintendo** realizo su propia variacion del mismo tema, **DR. MARIO**, que cosecho un gran éxito.

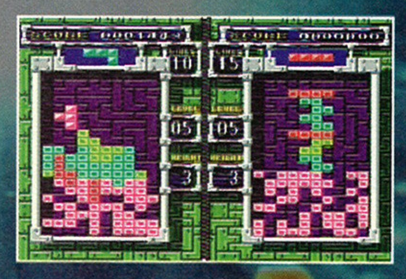








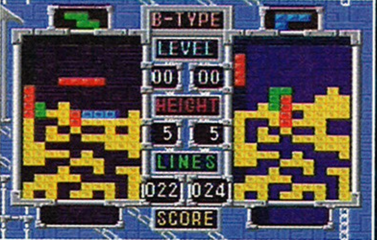


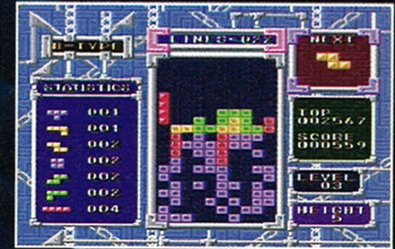








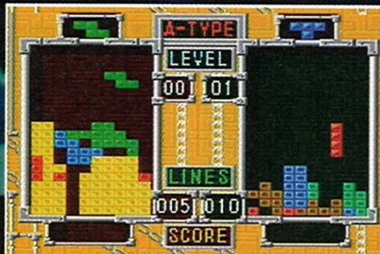




DR. MARIO 2 PLAYER







TETRIS VS COMP

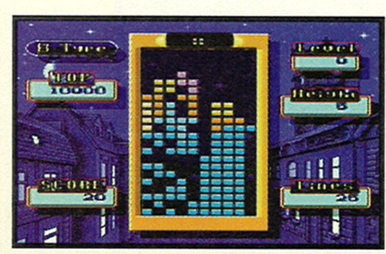


DR. MARIO VS COMP



LOS QUE NUNCA VENDRAN

TETRIS & DR. MARIO es el primer cartucho de la saga distribuido de manera oficial en nuestro pais. Atras quedaron otras versiones de este clasico que, a pesar de su calidad, han quedado relegados al circuito de importacion. Entre ellos podemos encontrar SUPER TETRIS 2 + BOMBLISS o SUPER TETRIS 3.





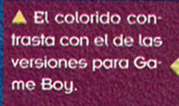
me Boy residían en el divertidísimo modo de dos jugadores, que era todo un ejercicio de competición capaz de atrapar a los dos jugadores a la pantalla portátil durante horas. Por desgracia, para disfrutar de esta modalidad era necesario disponer de dos consolas y dos cartuchos, por lo que sólo pudieron gozar de él unos pocos privilegiados. Pero ahora, al trasladar el juego a una única pantalla de televisión, este gran inconveniente queda solventado, abriendo a estos dos títulos un mundo entero de nuevas posibilidades. Una vez más, **Nintendo** ha colocado la carga de jugabilidad por encima de virtuosismos técnicos, realizando uno de los mejores cartuchos para ***Super Nintendo*** del año. Este lanzamiento es una compra más que recomendable para los que buscan algo más que aburridos *beat'em ups*.

NEMESIS



NINTENDO
NINTENDO
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆
CONTINUACIONES ◆ NINGUNA
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



▲ El colorido contrasta con el de las versiones para Game Boy.

▼ No destaca a nivel gráfico.



MUSICA

▲ Unas deliciosas adaptaciones en estéreo de las melodías originales, destacando las de TETRIS.



SONIDO FX

▲ Este apartado ha sido tratado de un modo escaso, aunque resulta correcto a todos los niveles.



JUGABILIDAD

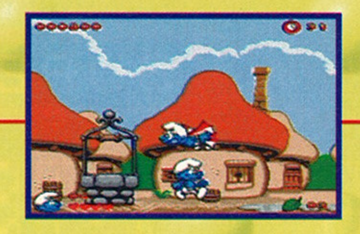
▲ A la jugabilidad típica de estos dos clásicos, hay que añadir los siempre recurrentes modos de dos jugadores.



GLOBAL 91

El sueño de los amantes de TETRIS se ha hecho realidad. Por fin, podrán disfrutar en nuestro país de una estupenda versión que, por si fuera poco, viene acompañada de otro gran éxito como DR. MARIO. Un título más que recomendable para afrontar la primavera con alegría.







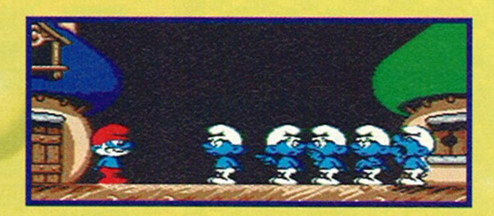
El terrible hechicero Gargamel ha decidido eliminar de una vez por todas a los pitufos. Para tal fin, ya ha logrado secuestrar a Filósofo, Bromista y a la bella Pitufina.

¡PITUFESE QUIEN PUEDA!

El pitufo Forzudo ha decidido salir en su búsqueda por todo el país. Esta misión es arriesgada y peligrosa .Tendrá que afrontar toda clase de enemigos, como Ketekasko, una serpiente, los pitufos negros, Azrael y el inevitable Gargamel. En esta arriesgada odisea sólo triunfarán los más pitufos.

Hace unos meses tuvimos la oportunidad de disfrutar con la primera historia de estos simpáticos personajes en la consola ***Super Nintendo***, que protagonizaron un cartucho de plataformas agradable y muy vistoso. Ahora en su versión para ***Mega Drive***, nos encontramos con una copia exacta de aquel título.





LOS PITUFOS es el tradicional cartucho con todo tipo de fases, desde las típicas de saltar y correr, hasta niveles de bonus o pequeños matamarcianos. En el transcurso de este complicado desarrollo controlaremos a distintos pitufos. Así, Forzudo puede trepar a las lianas del pantano, arrastrarse para alcanzar los lugares más inaccesibles, y recoger diversos objetos. El pitufo Bromista se caracteriza porque sus regalos explosivos son de gran utilidad en cualquier momento. El pitufo Filósofo te proporcionará la luz necesaria para atravesar las oscuras profundidades subterráneas, donde acechan los más inimaginables peligros. El pitufo Goloso aprovecha sus pasteles para quitar



ACANTILADO







EL PANTANO





Tras las oscuras aguas de este tenebroso paraje, se ocultan algunas desagradables sorpresas. Saltando de rana en rana llegarás por fin a tu destino.

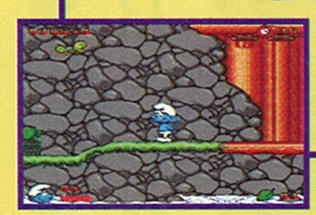
LA MONTAÑA





Agotadoras subidas, rocas rodando a toda velocidad. ¿Quién dijo que la escalada era fácil?

EL EMBALSE





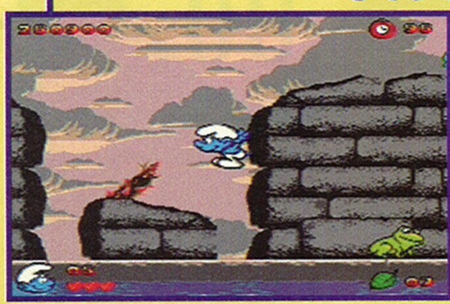
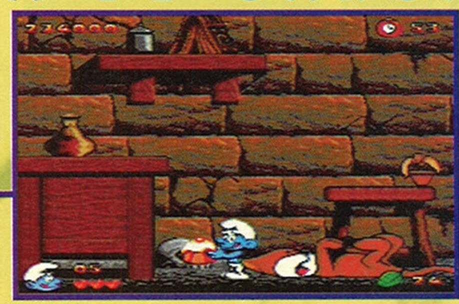
al gato Azrael sus ansias de carne azulada. Los gráficos de este cartucho derrochan abundante color destacando las animaciones de los *sprites*, realizadas con el usual *rotoscoping*. Los fondos, por el contrario, pecan de una excesiva sencillez aunque están dotados de un gran colorido. El *scroll* circular de la fase del trineo nos recuerda al utilizado en la fase de MICKEY MANIA, en la que el ratón era perseguido por un alce furioso. Las músicas no son nada del otro mundo, a pesar de estar bien compuestas. Resultan demasiado

TRINEO



Te persiguirán todo tipo de animales durante el descenso.

CASA DE GARGAMEL




MINA



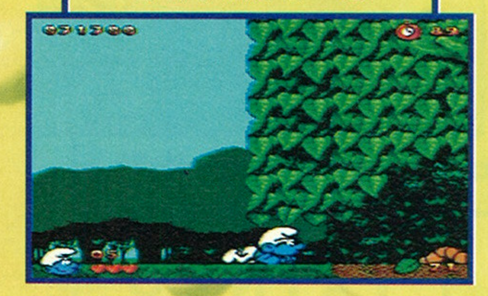
Un descenso a toda velocidad, por un laberinto repleto de vias y carriles, probará tus reflejos y los del pitufo Forzudo.

VOLCAN



El interior del volcán está que arde. Si quieres vivir un poquito más, sera mejor que te muevas con mucha rapidez.

CAMPO



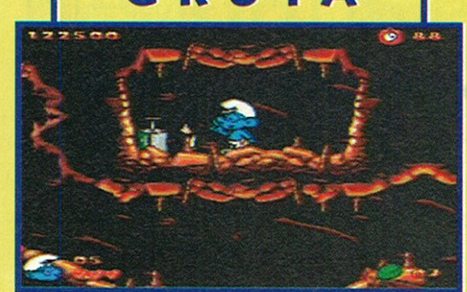
LAGO



tristes y sosas para un juego de estas características. Sin ninguna duda, las melodías recogidas en la entrega para ocho bits estaban más a tono con el cartucho.
En definitiva, estamos ante un lanzamiento correcto que no tiene ningún aspecto que sobresalga por encima de los demás. Un buen juego.

THE PUNISHER

GRUTA



ENEMIGOS



Este voraz reptil se relame de gusto pensando en el sabor de la carne de pitufo.



Una gigantesca planta con intenciones muy poco honorables. Además, tiene más hambre que Carpanta.



Azrael tiene unas ganas locas de cazar pitufos para ofrecérselos a su querido amo.



INFOGRAMES
INFOGRAMES
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 15
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Los sprites de los protagonistas se mueven con una gran fluidez.

▼ Los fondos resultan sosos, y algun scroll de fondo no habria estado mal.



MUSICA

▲ Gran variedad de melodías para cada una de las fases.

▼ Las músicas son poco animadas para este estilo de juego.



SONIDO FX

▲ Multitud de sonidos, aunque nada que no hayamos oido antes.

▼ Se echa en falta alguna que otra digitalización de sonido.



JUGABILIDAD

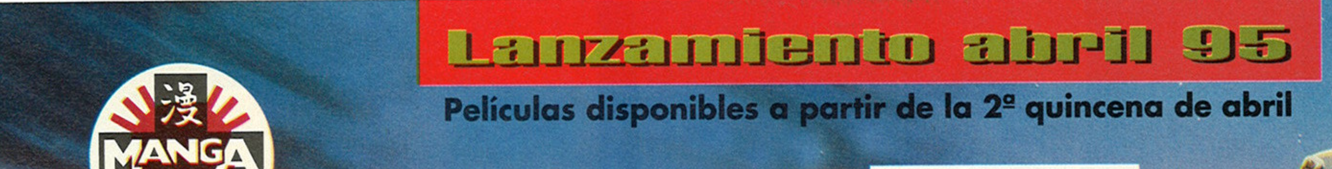
▲ La dificultad está ajustada de un modo milimétrico en este titulo.

▼ El desarrollo de algunas fases resulta excesivamente lineal.



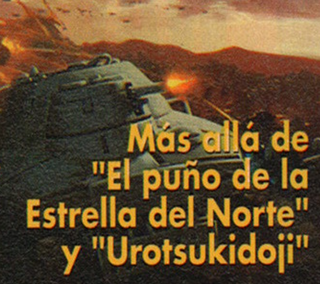
GLOBAL 85

Después de unos meses de espera, los duendecillos azules llegan a la consola Mega Drive con un cartucho prácticamente idéntico a la versión para SNES. Mantiene los fallos y las virtudes. Con este titulo, los fans de estos personajes estarán satisfechos. El resto tan sólo verán un juego de plataformas más, que no destaca por nada en absoluto.

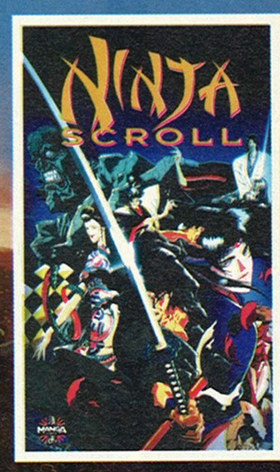


Películas disponibles a partir de la 2ª quincena de abril

MANGA VIDEO



Más allá de "El puño de la Estrella del Norte" y "Urotsukidoji"



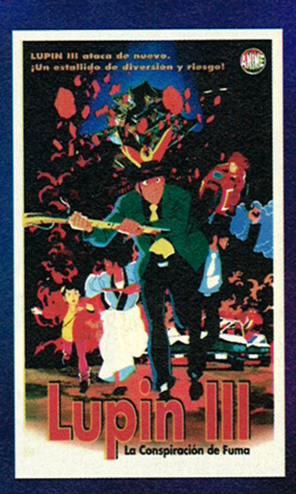


"¡Definitivamente! lo mejor desde Akira"
Movies, Games and Video



Keiichi pidió su cena por teléfono y... ¡recibió una diosa!





Un estallido de diversión y riesgo.



¡Una vez más Godzilla y Mothra hacen temblar la tierra!





El policía más frio del mundo regresa de nuevo.



Aterriza ahora en el siglo 21

La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona
Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17

P.V.P. 2.995 .-pts. cada una

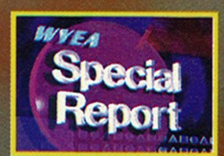
Valdeman / O & C

Intro





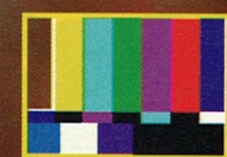


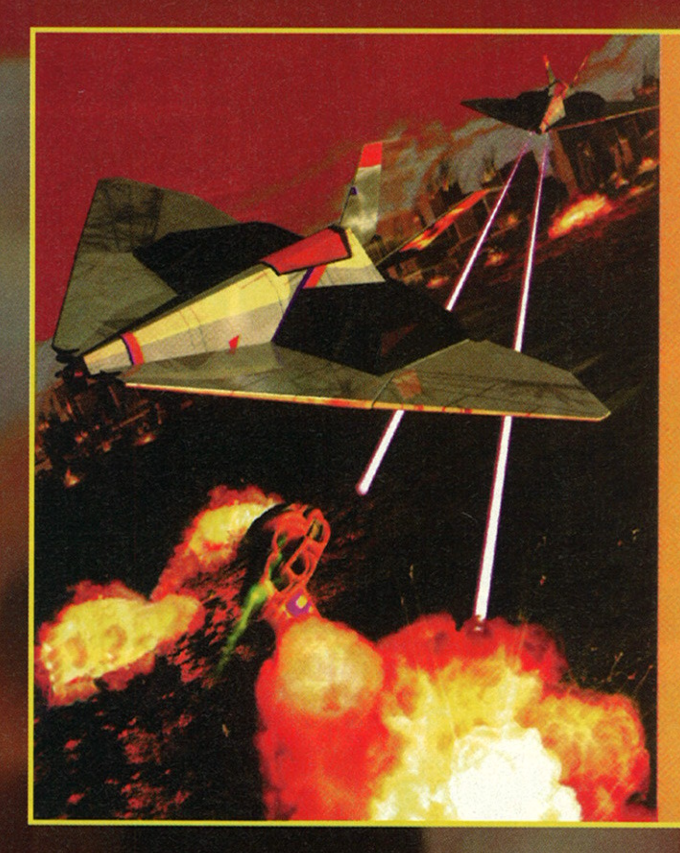


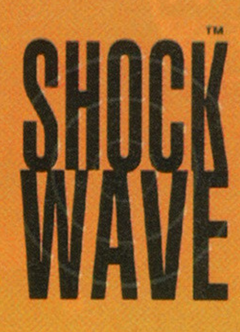








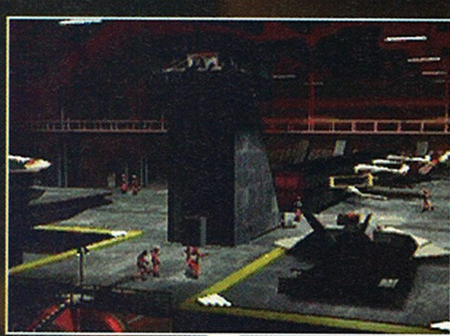






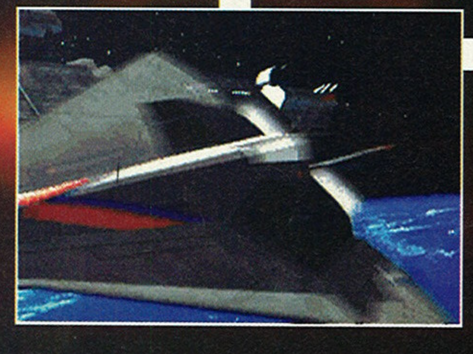
MISION IMPOSIBLE

La llegada del primer simulador de combate para 3DO había levantado unas notables expectativas. Desgraciademente, SHOCK WAVE tiende más hacia la mediocridad que hacia la calidad esperada en todo nuevo lanzamiento para este sistema lúdico.





Misiones





Lo cierto es que **SHOCK WAVE** peca en ciertos aspectos que, con un poco de buena voluntad por parte de sus programadores, se podrían haber solucionado con total facilidad. En concreto, hablamos de un excesivo e innecesario alargamiento de las distintas fases que, en la mayoría de los casos, acabará por aburrir al jugador. Para colmo de males, la descripción de las misiones nos será narrada por una sugestiva voz femenina que nos hablará en un perfecto inglés-americano, lo que dificultará sobremanera la asimilación de las acciones que debemos llevar a cabo en cada punto.

Algunos podrán pensar, y con razón, que este tipo de aventuras tan extensas se emplea con frecuencia en el catálogo de simuladores de vuelo. Es

Egipto





Los decorados de esta fase reflejan con exactitud la vida egipcia.

Las pirámides constituyen un marco adecuado para el enemigo final.

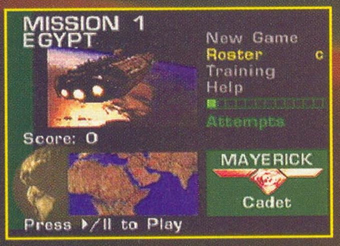
Game Over

GAME OVER
YOU LOSE
Would you like to continue your current game with a score of ZERO or restart?

Controles



Menú



Misión Completa



Simulador



Los controles para el jugador se limitan al radar y a la dirección.

En este título lucharemos contra enemigos muy persistentes.

cierto, pero también es necesario considerar que en un auténtico simulador de combate aéreo no debemos enfrentarnos a decenas de enemigos cada dos por tres, al contrario de lo que sucede en este **SHOCK WAVE**. Por este motivo, el jugador acabará desesperándose irremediablemente.
Por otro lado, en este nuevo lanzamiento tampoco deberemos estar pendientes de otros controles e indicadores que no sean el radar y la dirección de la nave. De este modo, se reduce considerablemente la interactividad con el jugador. Así, tendremos que conformarnos con observar los gráficos de un título que utiliza técnicas semejantes a las del Modo 7 para ***Super Nintendo*** (con desniveles), y en la que se intercalan algunas construcciones típicas del lugar donde se desarrolla la misión (pirámides en Egipto o rascacielos en Los Angeles).
Estos últimos parajes están realizados con la ayuda del *texture mapping*, dotando de un cierto encanto a los distintos escenarios del juego. En este

Perú







Es necesario evitar la destrucción de todos los objetivos civiles.

Las guerrillas de esta nación pueden ser un serio peligro para nuestro fin.

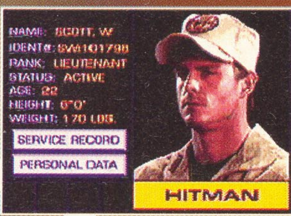
Pilotos

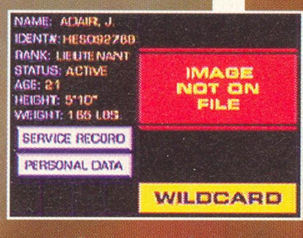
Boomer

Dragonfly

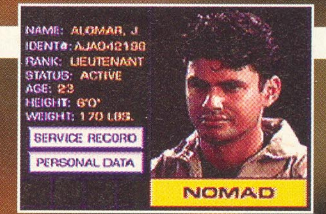


Hitman





Jugador



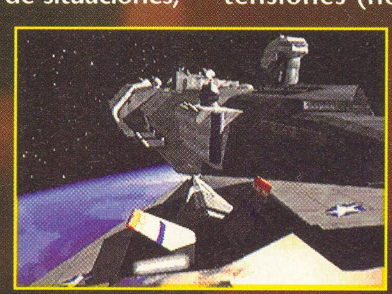
Nomad



Spike

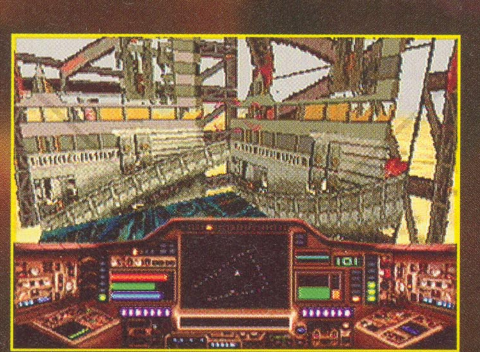


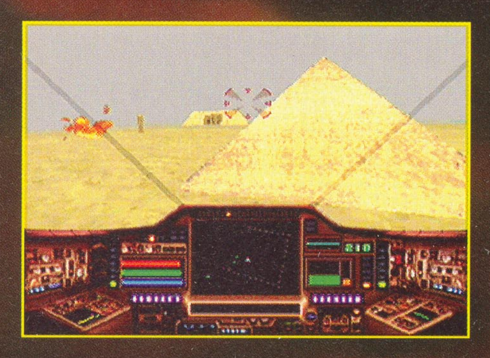
punto, es preciso destacar el magnífico efecto logrado con las explosiones de las construcciones que, tras el fuerte impacto, quedarán inmersas en un sorprendente y realista mar de llamas. Ante tales alardes gráficos, lo normal es que la velocidad de juego se resienta bastante. Sin embargo, esta afirmación es cierta únicamente en los casos en los que la pantalla se ve inundada de enemigos, puesto que los adversarios utilizan también técnicas de *texture mapping*. En el resto de situaciones, el juego se desarrollará con la fluidez necesaria, permitiendo una magnífica maniobrabilidad de nuestra nave. Como último dato en el aspecto técnico, reseñar la calidad de las intros en *Full Motion Video* que, sin llegar a la categoría de otras producciones como SUPER WING COMMANDER, son presentadas con la calidad suficiente como para atraer al jugador. La compañía norteamericana **Electronic Arts**, creadora de maravillas como ROAD RASH o THE NEED FOR SPEED, ha bajado el listón en este nuevo título.

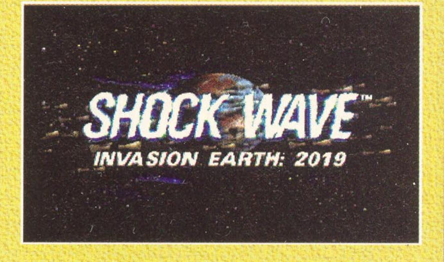


El resultado será satisfactorio para aquellos usuarios sin demasiadas pretensiones (no precisamente los de *3DO*), aunque defraudará a otros muchos jugadores que busquen un auténtico simulador de combate aéreo.

J.C. MAYERICK

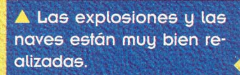






ELECTRONIC ARTS	
ELECTRONIC ARTS	
MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1
VIDAS	INFINITAS
MISIONES	15
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

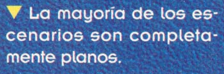


▲ Las explosiones y las naves están muy bien realizadas.

▼ La mayoría de los escenarios son completamente planos.



MUSICA



▲ La música de la intro en el comienzo del juego resulta genial.

▼ Las demás melodías parecen sacadas de una película de serie C.



SONIDO FX

▲ El juego está inundado de magníficos efectos de sonido.

▲ Mención especial merecen las contundentes explosiones.



JUGABILIDAD

▲ Te sumerges por completo en el desarrollo del juego.

▼ La excesiva longitud de las distintas misiones parecen propias del pasado.

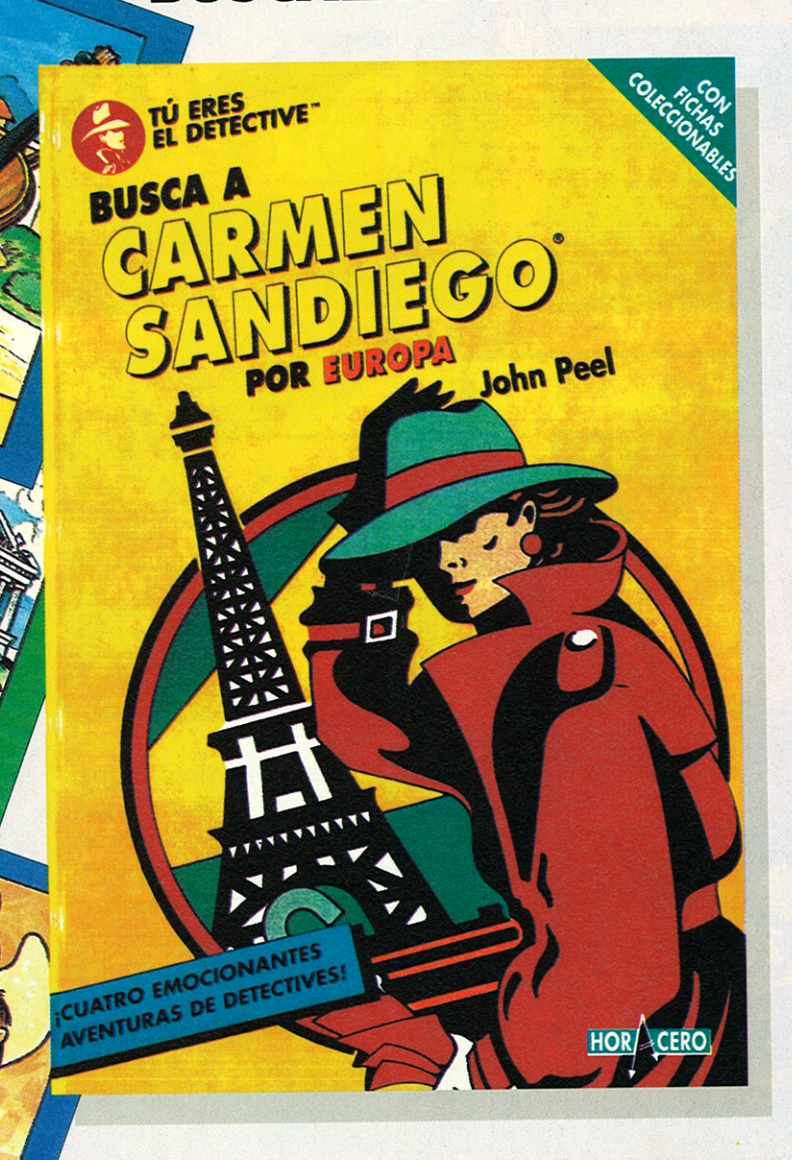


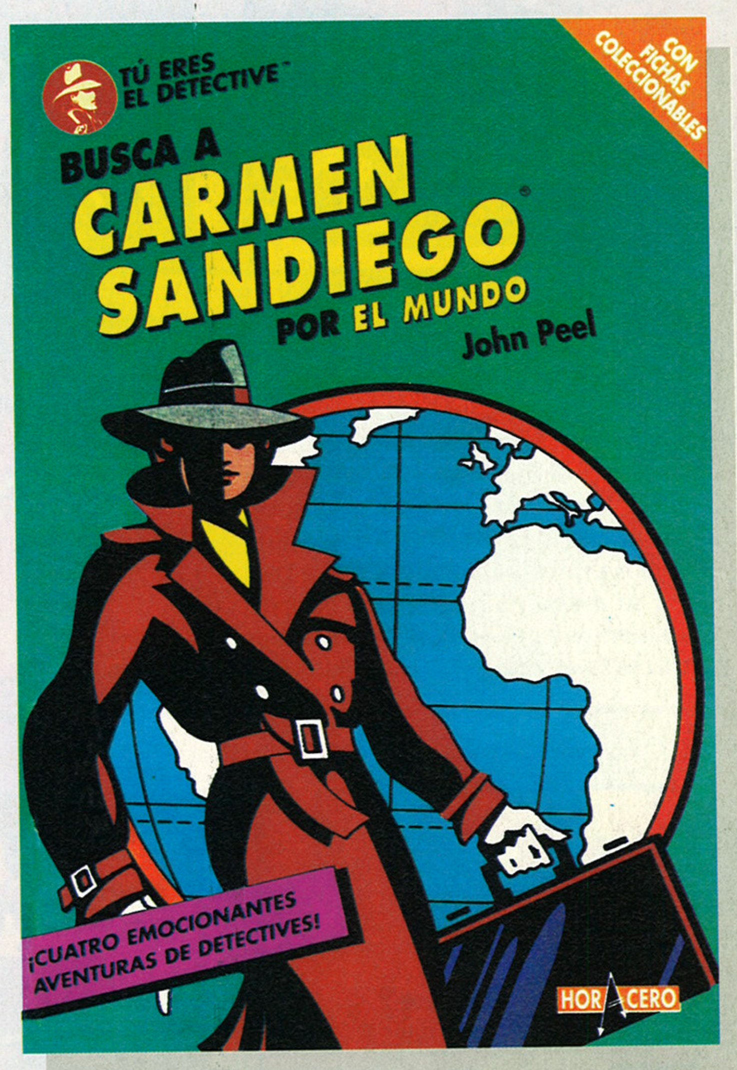
GLOBAL 79

SHOCK WAVE es un extraño juego que, en las primeras partidas, ahuyentará al jugador más que atraerlo. La excesiva longitud de sus misiones y su monótono desarrollo impedirán que el usuario se introduzca en el desarrollo. Con un poco de paciencia, descubriremos que su interior esconde más virtudes que defectos. Una buena producción.

¿DÓNDE ESTÁ CARMEN SANDIEGO?

BÚSCALA POR EUROPA Y POR EL MUNDO





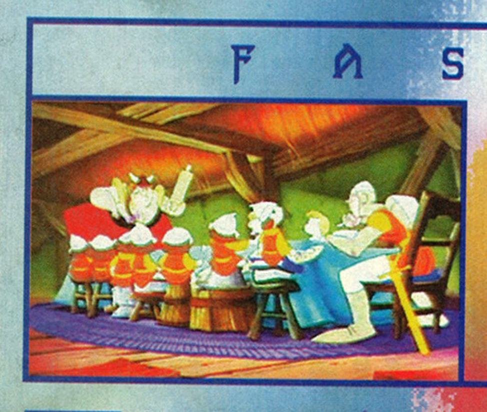
DOS FASCINANTES LIBROJUEGOS, DONDE TÚ ERES EL DETECTIVE



DRAGON'S LAIR II

DRAGON'S LAIR II, TIME WARP HA TRASPASADO LA BARRERA DEL TIEMPO, Y AHORA LLEGA AL FORMATO CDI DE PHILIPS PARA OFRECER TODA LA EMOCION Y LA DIVERSION DE UN CLASICO A LOS USUARIOS DE ESTE SISTEMA MULTIMEDIA.

FASE 1





El caballero Dirk *El Osado* nos sorprendió en la primera parte al tener que rescatar a su prometida de las garras del un fiero dragón. Ahora, el malvado mago Mordroc vuelve a recordarnos ese trágico suceso una vez más, secuestrando de nuevo a la princesa Daphne. Únete a Dirk y a su máquina del tiempo en esta apasionante persecución para rescatar a su bella esposa. Sigue al terrible Mordroc por las todas las dimensiones temporales existentes para enfrentarte a él y poder derrotarle. No desesperes y no dudes, ya que una puerta que te traslada a otras dimensiones se ha abierto de nuevo después de 10.000 años cerrada a cal y canto. Date prisa, el mago está a punto de colocar el anillo de los mil granos en el delicado dedo de Daphne, y cuando esto ocurra todo estará perdido en Ti-

FASE 2




FASE 3







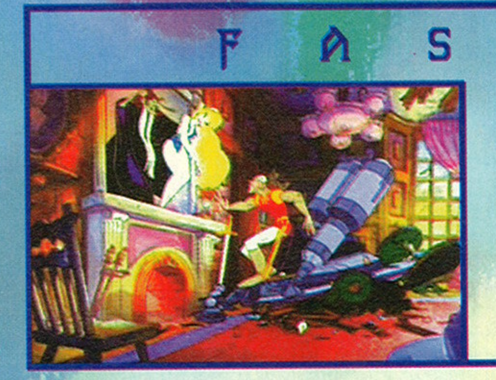



EL GUERRE






F A S E 4







Todo comenzó en el año 1985. Dirk *El Osado* se enfrentaba en la primera entrega a un malvado dragón que, enamorado de la princesa Daphne, obligara al caballero a sacar a relucir la mayoría de sus cualidades físicas.



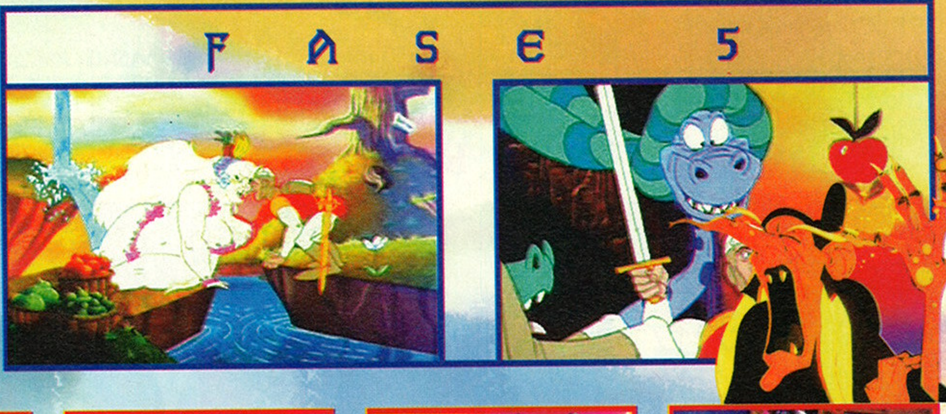



Space Ace fué creado un año después por Don Bluth y nos traslada al futuro en una trepidante batalla espacial en la que tendremos que rescatar a la bella Kimberley. En esta ocasión el villano recibe el nombre de Borf.




me Warp. El comienzo del juego te lleva automáticamente al modo demo. Después de una serie de secuencias muy bien animadas, narrando la trágica historia, contemplarás directamente la pantalla de título y de los créditos. La jugabilidad está limitada a una serie de movimientos muy precisos, y que ya están programados. Tu no tienes el control total sobre el personaje, pero si controlas sus reaccio-

F A S E 5





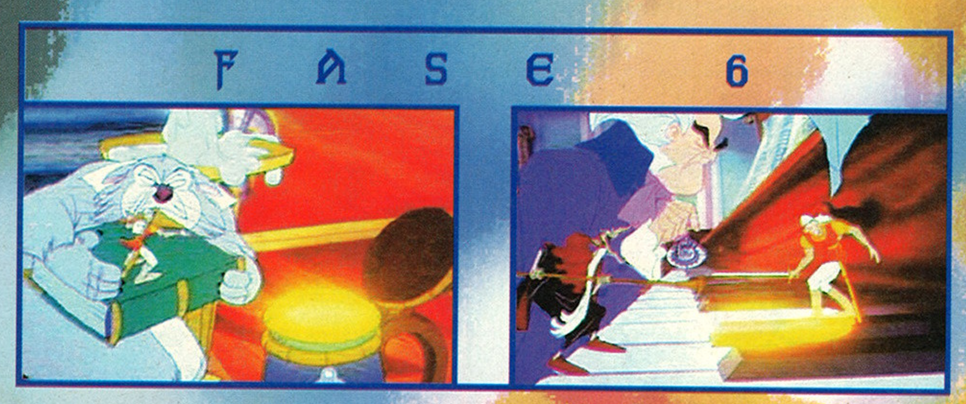




RO INTERACTIVO



FASE 6



nes a las situaciones que se le aparecen. Mientras observas como se desarrolla la acción, debes decidir la dirección y el momento adecuado en el que Dirk *El Osado* debe actuar. Para completar una fase con éxito, utiliza el joystick o presiona el botón de acción cuando el personaje esté en peligro. El tiempo es esencial, puesto que en la mayoría de las ocasiones tendrás que realizar tu elección en cuestion de milésimas de segundo. También, algunas escenas requieren varios movimientos, y si tienes problemas no te preocupes, observa la secuencia con cuidado y guía a nuestro héroe en la dirección apropiada. En caso de duda, presiona el botón de acción y la espada de Dirk se moverá automáticamente para destruir a cualquier enemigo que se acerque. Si estás seguro del camino seleccionado, intenta realizar el movimiento en un período de tiempo más corto. Los gráficos son impresionantes, y la banda sonora es de película. **DRAGON'S LAIR II** es una sucesión de auténticos dibujos animados. El mejor juego de la saga es, sin duda, la entrega para **CDi**, una máquina que por sus grandes cualidades gráficas es la más indicada para llevar a una pantalla programas de este calibre.



ASIKITANGA

MUERTES





READY SOFT
CREATIVE DIGITAL IMAGE
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 6
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



▲ Las animaciones son dignas de cualquier película de dibujos animados, ya que su creador es Don Bluth, un antiguo miembro de Disney.

MUSICA



▲ El sistema de sonido del CD-i potencia y mejora las soberbias melodías.

▼ Las melodías pueden llegar a cansarte debido a la repetición de pantallas.

SONIDO FX



▲ Las voces y los efectos de sonido son espectaculares, puesto que son de película. La nitidez y la pronunciación de las voces son exquisitas.

JUGABILIDAD



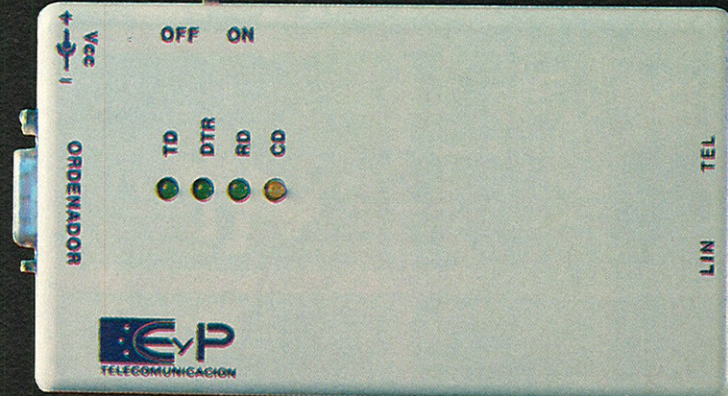
▲ La jugabilidad, tras controlar las reacciones del personaje, es indudable.

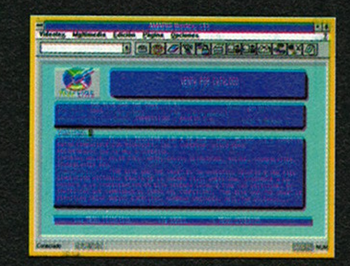
▼ Sólo controlas las reacciones en cada situación, y la movilidad es limitada.

GLOBAL 85

La saga en Full Motion Video más simpática y atractiva de la historia. Las limitaciones de jugabilidad no son óbice para que sea uno de los compactos más interesantes para CDi. Lástima que este lanzamiento quede oscurecido por el interés que está despertando CHAOS CONTROL, un juego que carece del encanto de este clásico del videojuego.

MODEM-NIZATE













Para todos aquellos lectores que poseais un PC,el servicio multimedia TELELINE, pone a tu alcance la posibilidad de adentrarte en todo un mundo de juegos para ordenador, correo electrónico, demos, soluciones, consultas, diálogos en directo, etc... Todo ello a través de un módem. Ahora tienes la oportunidad de conseguir un módem Sitre con una velocidad de transmisión de 14.400 baudios, por tan sólo 4.990 Pts. (gastos de envío incluidos), acompañado del más completo software para Windows, que incluye:

BitCom (programa para el envío de datos)
BitFax (programa para el envío de fax)
Amaris Ibertex (programa que trabaja bajo Windows para acceder a Teleline).
Todos estos programas se suministran en castellano para una fácil comprensión. Además, también se incluye un paquete de juegos múltiples con el fantástico simulador de vuelo AIR WARRIOR.

Si quieres conseguir un módem a este fantástico precio, sólo tienes que rellenar el cupón adjunto y enviarlo a TELELINE. C/ Velázquez, 10. 2º Dcha. 28001 Madrid, o hacer tu pedido al teléfono (91) 577 85 21.

Entre todos los compradores se celebrará un sorteo del que saldrán 25 premiados, a quienes se les reintegrará el importe del módem.

El sorteo se celebrará el día 10 de mayo y los resultados serán publicados en el número de junio de SUPER JUEGOS.

Modo de pago: ☐ Contra-reembolso
☐ Giro postal (adjunto fotocopia del resguardo)

Fecha:
Firma:

Nombre: Apellidos: Edad:
Dirección: Teléfono:
Localidad: Provincia: C. P.:

Mediante la aceptación del presente cupón de pedido, el solicitante declara conocer y aceptar el coste de conexión del juego múltiple que se entrega, y que será el de las tarifas telefónicas actuales, así como las modificaciones de las mismas que sean adoptadas por Telefónica de España, S. A.

Hora punta: Laborables de 8.00 a 17.00 h. y sábados de 8.00 a 14.00 h. .... 22 Pts./minuto.
Tarifa normal: Laborables (excepto sábados), de 17.00 a 22.00 h. .... 16 Pts./minuto.
Tarifa reducida: Domingos y festivos, sábados de 14.00 a 8.00 h. y laborables de 22.00 a 8.00 h. .... 10 Pts./minuto.

Cualquier supuesto no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

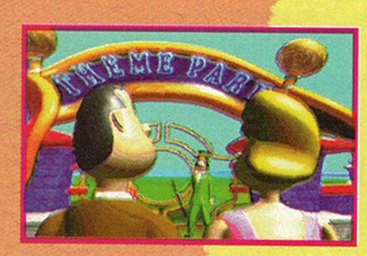


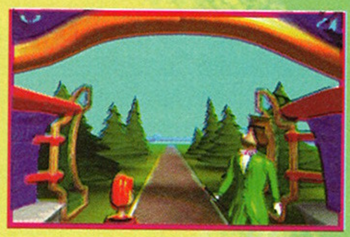







CADA LOCO CON SU TEMA











Gracias al mundo de los videojuegos, los usuarios tienen la posibilidad de meterse en la piel de importantes personajes que tienen la responsabilidad de administrar extraordinarias cantidades de dinero. Nosotros que, salvo raras excepciones, jamás llegaremos a ocupar un puesto de esa magnitud, debemos conformarnos con imaginar cómo afrontaríamos semejante reto. Sin embargo, en este caso tenemos la inestimable ventaja de jugar con un dinero ficticio, con el que podemos hacer lo que queramos. Así, en SIM CITY 2000 debíamos ejercer como alcaldes de una ciudad que en sus comienzos no erá tal. Mientras tanto, en A-TRAIN ejercíamos como magnates de una gran empresa ferroviaria con amplios intereses en el sector inmobiliario. Por último, en **THEME PARK** tendremos que poner en funcionamiento un importante parque de atracciones. Nuestra misión consistirá en rentabilizar estas inversiones, al mismo tiempo que intentamos eliminar a la competencia.

GRAFICOS

Para conseguir este cometido, empezaremos con cierta cantidad de dinero (dependiendo del nivel de dificultad) para instalar las primeras atracciones y puestos, acondicionar el terreno y contratar al personal que trabajará en el recinto. Una vez abierto, nuestro si-



3DO REVIEW

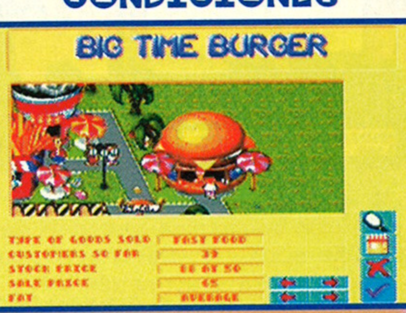
PUBLICO



El público es el que, en definitiva, tiene que dar el visto bueno a nuestra inversión. En esta pantalla se nos informará de todos los defectos hallados por los usuarios.

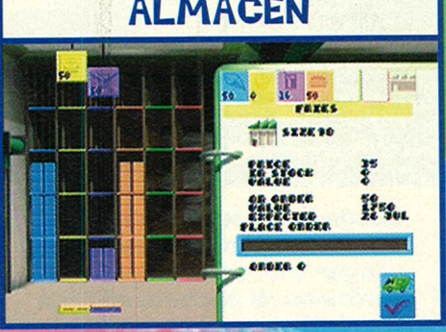
CONDICIONES

BIG TIME BURGER



Menor dificultad, mayor crédito de los bancos o mayor permisividad del público son algunos de los aspectos que podemos modificar en esta pantalla de opciones.

ALMACEN



Las distintas tiendas del recinto necesitan tener productos suficientes en todo momento. En esta pantalla tendremos la posibilidad de realizar los pedidos.

BALANCE ANUAL

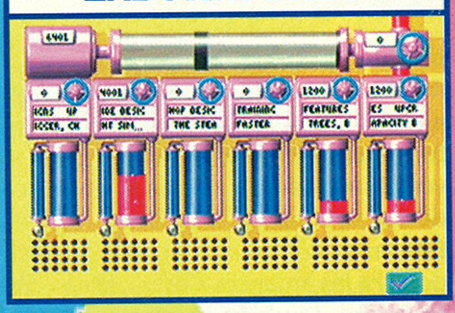


MENU



guiente paso será mantener en niveles óptimos el almacén, donde guardaremos todo aquello que se puede vender en los distintos locales: refrescos, patatas fritas o helados.
Invertir una determinada cifra de dinero en investigación no nos vendrá nada mal ya que, de esta forma, nuestros técnicos idearán más y mejores atracciones, medios de transporte más rápidos y fiables, reducción en el consumo de energía y un largo etcétera de innovaciones destinadas a aumentar la categoría del parque y sus ingresos. Además de este tipo de trabajos de dirección, también llevaremos a cabo otras funciones más modestas, como el asfaltar las calles del complejo, realizar el acondicionamiento de los jardines o asignar a cada empleado su cometido. Tampoco podremos olvidar elementos tan importantes como: el precio de las entradas o el número de personas que pueden subir a la vez en

LABORATORIO



Invertir nuestro dinero en investigación nos reportará mejores atracciones, más tiendas y rápidos medios de transporte.

CARGAR PARTIDA

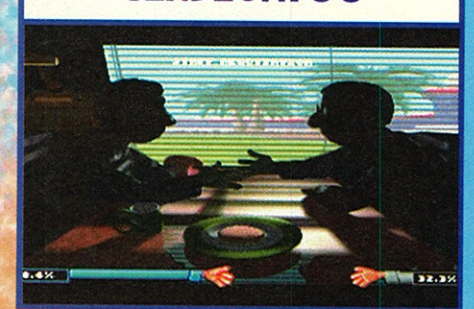


TIENDAS





SINDICATOS

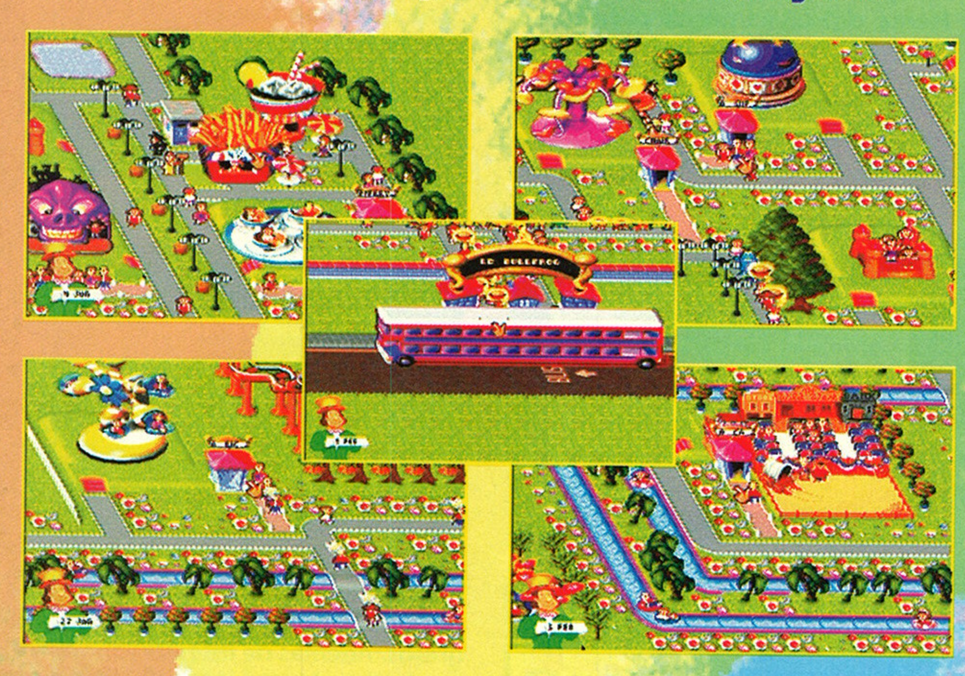


LLegada la hora de negociar, deberemos tener cuidado para llegar a un acuerdo con los sindicatos. Si el pacto no llega, los trabajadores irán a la huelga.

SUBASTA



Si estamos pasando una difícil situación económica, siempre es posible subastar nuestro parque para volver a comenzar con los beneficios logrados.



una atracción. Este último aspecto redundará en la longevidad de los servicios instalados en el parque. Como muestra de la complejidad del juego, mencionar que es necesario considerar detalles tan insignificantes como la cantidad de sal en las patatas o la cafeína en los cafés. Estos datos influirán de un modo palpable en el consumo de bebidas refrescantes o en la inquietud de los usuarios. Así pues, el trabajo no va a faltar nunca.

Este juego está realizado de una forma impecable, ya que ningún apartado ha caído en el olvido.

Posee unos simpáticos gráficos totalmente animados, divertidas intros y músicas, y una dificultad ajustada que irá aumentando progresivamente. Este título no se ralentizará en ningún momento, pese a que en determinados momentos la pantalla se verá inundada de personas en busca de sus atracciones favoritas.

Este lanzamiento no pasará inadvertido para los amantes a este género. Sin embargo, también cautivará a todos los que deseen dirigir un centro de ocio gigantesco, sin necesidad de leer un manual de casi cien páginas.

SUICIDIO



En definitiva, **THEME PARK** constituye un auténtico clásico de **Bullfrog** para el sistema ***3DO***, que nos introducirá plenamente en el mundo de los grandes negocios.

J.C. MAYERICK



ELECTRONIC ARTS
BULLFROG
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ DINERO
FASES ◆ 1
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS

▲ Unos extraordinarios gráficos con unas geniales animaciones.

▲ El juego no se ralentiza en ningún momento, pese a las aglomeraciones.



MUSICA

▲ Crean una magnífica ambientación general del juego.

▲ El ritmo de las distintas melodías resulta bastante agradable.



SONIDO FX

▲ Los efectos están, por lo general, muy bien realizados.

▼ Sin embargo, pueden contarse con los dedos de una mano.



JUGABILIDAD

▲ Pocos títulos pueden resultar más jugables que este THEME PARK.

▲ Gustará, incluso, a los no iniciados en este tipo de juegos.



GLOBAL 91

Son pocos los juegos de esta clase que aparecen al cabo del año, pese a ser uno de los géneros con los que más podemos amortizar el dinero gastado en su adquisición. Es divertido y duradero, puesto que cada partida es un mundo distinto en el que nada habrá ocurrido anteriormente. Es, sin lugar a dudas, un magnífico título de la compañía Bullfrog.

FATAL FURY SPECIAL

SEGA GAME GEAR



SUPER JUEGOS y SEGA sortean entre sus lectores 20 cartuchos del espectacular juego FATAL FURY SPECIAL para Game Gear. Si quieres conseguir uno de estos estupendos cartuchos, sólo tienes que indicar en el cupón (no se admitirán fotocopias) el nombre de cada uno de los personajes que aparecen en la página y enviarlo antes del 30 de Abril a Ediciones Mensuales, S.A. C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre "Concurso Fatal Fury" ¡Además las primeras 50 cartas recibirán de regalo un cable Gear to Gear, para que puedas disfrutar a tope de tu pequeña consola!

APELLIDOS: NOMBRE:
DOMICILIO: POBLACION:
PROVINCIA: C.P.: TEL.:

LUCHADOR 1 LUCHADOR 2
LUCHADOR 3 LUCHADOR 4
LUCHADOR 5 LUCHADOR 6

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

GUARDIANA ES UNA TIERRA REPLETA DE HÉROES. EN ESTE LUGAR EXISTE UNA LEYENDA QUE PERDURA EN LA MENTE DE TODOS SUS HABITANTES. ESTA HISTORIA NARRA LA EXISTENCIA DE UNOS VALEROSOS GUERREROS DISPUESTOS A RESTABLECER EL ORDEN Y LA PAZ EN ESTOS PARAJES. AQUELLOS HOMBRES DE HONOR ERAN CONOCIDOS CON EL NOMBRE DE SHINING FORCE. COMIENZA LA AVENTURA.

Guerreros de leyenda

SHINING FORCE es, sin ninguna duda, una saga de culto en las tierras niponas. Aunque este es el segundo título en aparecer en nuestro país, **Climax** (compañía formada por antiguos miembros de **Enix**, y creadores de la serie DRAGON QUEST) ya había iniciado la historia con un título que tenia muy pocas semejanzas con los SHINING FORCE. Su nombre era SHINING AND DARKNESS, al que le seguiría SHINING FORCE. Después de este juego, **Climax** dejaría la saga para dedicarse de pleno a la programación de LANDSTALKER.

A partir de este momento, se haría cargo de esta difícil misión nada menos que el **Sonic Team**. Este grupo es el responsable de SHINING FORCE 2 y de las dos partes que salieron para la consola ***Game Gear*** en Japón. Tal fue el éxito de esta versión para la portátil que la compañía **Sega** decidió incluir estas dos aventuras en un ***CD***. Había nacido **SHINING FORCE CD**.

La mecánica de este juego es la siguiente: el compacto está estructurado en batallas, que constituyen los distintos capítulos de una historia.

En estas batallas controlaremos las acciones de nuestros guerreros, mientras que el ordenador manejará al enemigo. Si nosotros lo deseamos, el dominio de nuestros guerreros, menos uno, puede ser controlado automáticamente.

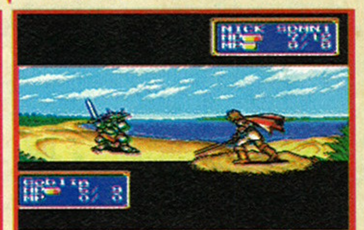
En cada turno podemos seleccionar la acción que debe realizar nuestro personaje. Así podremos moverlo, atacar, emplear magias o intercambiar objetos. Cada vez que nuestro ataque tenga éxito, los personajes acumularán puntos de experiencia, lo que les permitirá subir de nivel, aumentando su velocidad y su poder de ataque.

Los gráficos son tan sencillos como en las anteriores versiones y, salvando los que aparecen en las confrontaciones, son bastante impropias de un juego para 16 bits. Todo lo contrario ocurre con las músicas, que son dignas de una gran producción cinematográfica. Si de algo no se puede acusar a este juego es de fácil y corto, puesto que nos va a ha-

SHINING FORCE CD

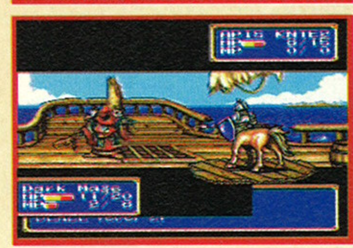
Towards the root of evil











cer falta algo más que práctica para concluir la aventura. El factor suerte puede resultar decisivo.
Lo que sí es seguro es que los amantes de los juegos de estrategia tienen diversión para rato. Por contra, los jugadores que busquen en **SHINING FORCE CD** acción o una aventura de proporciones épicas que se olvide de este lanzamiento, ya que les parecerá aburrido y monótono.
En resumen, nos encontramos ante un buen juego, aunque esperamos con impaciencia que **Sega** lance en España los grandes *RPG* para ***Mega CD***, como **LUNAR, 3X3 OJOS** o **VAY**.

THE PUNISHER

The evil god awakes

















SEGA
STORMFRONT STUDIOS
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 24 CAPITULOS
CONTINUACIONES ◆ SI
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS



▼ Los personajes parecen sacados de un juego de ocho bits.

▼ No se incorpora ninguna mejora con respecto a las anteriores versiones.

MUSICA



▲ Soberbia. Sin ninguna duda de las mejores que hemos oído en Mega CD.

▼ 35 Músicas distintas que se adaptan como un guante a cada situación.

SONIDO FX



▲ Algunas digitalizaciones son de una elevada calidad.

▼ El resto de los sonidos resultan absolutamente mediocres.

JUGABILIDAD



▲ El elevado número de misiones nos garantizan largos meses de entretenimiento.

▼ Es demasiado repetitivo y monótono.

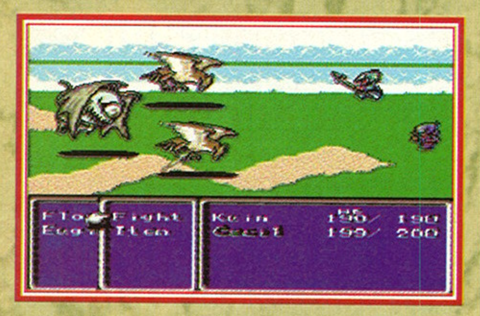
GLOBAL 80

Claramente superior al deprimente EYE OF THE BEHOLDER. Este juego es un RPG discreto y bastante limitado, que apasionará a los seguidores de la saga que no pudieron disfrutar de estas dos aventuras para la consola Game Gear. Para el resto de los mortales, este lanzamiento es un juego bastante aburrido, monótono, repetitivo y muy limitado.

La guarida del dragón

Final Fantasy







Los *RPG* siempre han sido el género preferido allá en las tierras niponas. Si tiempo atrás comentábamos el enorme éxito de la saga de PHANTASY STAR, este mes os acercaremos a una serie de juegos cuyas ventas hacen que las del título de **Sega** parezcan una broma. Su nombre es **FINAL FANTASY**, la obra maestra de **Square Soft**.

En la década de los ochenta, cuando la *NES* (conocida en Japón como *Famicom Family*) era la reina indiscutible de las consolas domésticas, el primer **FINAL FANTASY** salía a la venta. Como es común es esas tierras, la histeria colectiva se apoderó de los amantes del rol. Los japoneses preferían no comer en una semana que quedarse sin este gran juego.



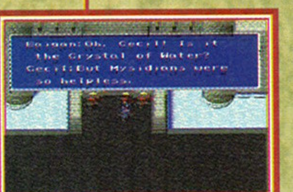
Mientras nosotros seguimos viviendo del recuerdo de ZELDA y del presente del genial THE SECRET OF MANA, en Japón la saga FINAL FANTASY manda sobre todos los RPG.

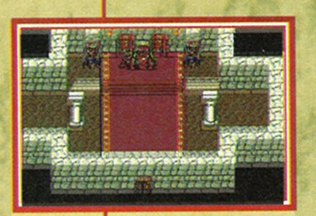




Al primer **FINAL FANTASY** le siguió una grandiosa continuación que superó en ventas al original. Hace dos Navidades, un pack que incluía la nueva ***Famicon Family*** junto con los dos primeros miembros de la saga hizo que se vendieran un millón de consolas. Todo este éxito comercial provocó que la tercera parte apareciera en los Estados Unidos como el primer **FINAL FANTASY**. Los dos primeros jamás llegaron a traducirse al idioma anglosajón, y son buscados como piezas de oro por los más fervientes coleccionistas.







FINAL FANTASY II, la consagración

El primer juego de la saga que apareció para ***Super Nintendo*** fue el **FINAL FANTASY II**, que a los efectos hacía el número cuatro de los editados en el *País del Sol Naciente*. El apoyo tecnológico que esta consola era capaz de proporcionar a los programadores de **Square**, logró que con sólo cuatro megas de memoria fuera posible crear un *RPG* largo, complicado, con buenas músicas y una calidad incuestionable. Durante meses las revistas del sector publicaban trucos y pistas sobre dicho programa sin descanso. La abrupta y tediosa mecánica inherente a los juegos de rol puros, destinada más a un sufrido usuario de *Pc* que al impaciente poseedor de una consola, se había sustituido por un sistema dinámico y con gran aceptación entre los fanáticos.







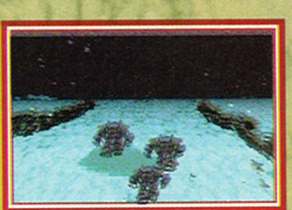






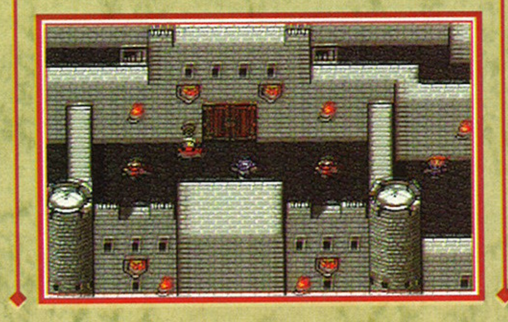








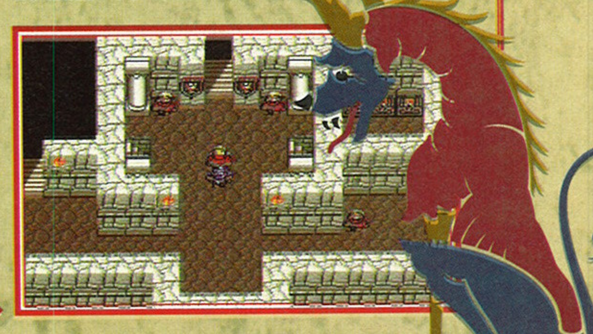
La saga FINAL FANTASY se ha distinguido de sus competidores por el aprovechamiento tecnológico de los soportes en que aparece.





FINAL FANTASY III, el mito

En 1994 llegó a las tiendas de Japón la obra cumbre de la saga y de la compañía. Sin duda el cartucho que con más firmeza competía frente al otro gran monstruo de los *RPGs*, DRAGON QUEST, que en futuros números traeremos a esta sección. Las principales cualidades de este juego que le hacían diferente a sus predecesores estaban muy vinculadas al aspecto técnico. Nunca se había podido contemplar un despliegue gráfico tan descomunal, con *modo 7* a toda pastilla, en un juego de este tipo. Las excelencias de ZELDA o THE SECRET



La guarida del dragón





OF MANA quedaron borrados de la retina de los incondicionales.

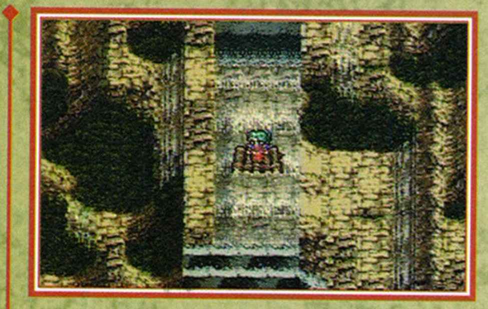
La banda sonora de este juego es la más maravillosa que jamás se ha escuchado en una consola, con operetas reales y melodías que parecen sacadas de un equipo de alta fidelidad y no de un sistema de juegos. Tal fue el éxito de las músicas que la compañía lanzó un CD triple que contenía la banda sonora del juego y la versión a toda orquesta de las músicas. Por supuesto, tuvo una gran aceptación.

Respecto al juego en sí, aunque las bases del juego permanecían inmutables, se incorporó un nuevo sistema de batalla que hacía más apetecible el cartucho para el usuario de consola no acostumbrado a este tipo de juegos.

Así, en esta ocasión no sólo se podía luchar por turnos, sino que también la rapidez en nuestras reacciones mientras recibimos ataques sería un elemento imprescindible para salir airoso de las numerosas batallas. Podemos definirlo como lucha en tiempo real.

Pese a que hace un considerable tiempo que salió al mercado, no hay mes que las revistas de medio mundo presten un huequecito en alguna de sus secciones a este gran título. Muchos os estaréis relamiendo de gusto y preguntándoos si alguna vez tendremos la ocasión de disponer de este título dentro del catálogo de ***Super Nintendo***.

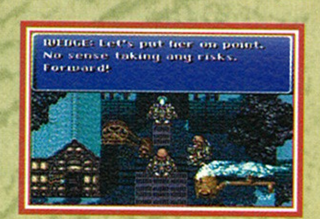
Debemos ser optimistas, ya que si las ventas del ILLUSION OF GAIA responden a las espectativas previstas, es muy posible que podamos contar con el rey de la saga, con **FINAL FANTASY III**, en nuestra piel de toro y en castellano.





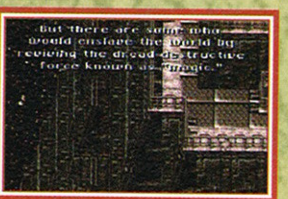






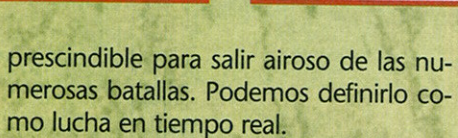


***FINAL FANTASY III* cierra un nuevo capítulo dentro de una gloriosa saga creada por Square y marcada por el éxito.**









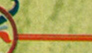






❖ Es sólo un rumor, pero es probable que una continuación de la saga se esté gestando, y que el soporte seleccionado para tan magno acontecimiento sea la ***Ultra 64***. Lo esperamos con enorme ansiedad.

THE PUNISHER



FATAL FURY SPECIAL

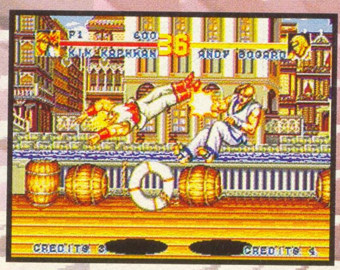
LA BATALLA DEL DESTINO

EL NUNCA BIEN PROMOCIONADO MEGA CD EMPIEZA A DESPERTARSE DE UN LARGO Y PROFUNDO LETARGO EN EL QUE LOS TITULOS MAS LAMENTABLES Y LAS AVENTURAS EN FULL MOTION VIDEO MAS PATETICAS SE HABIAN ADUEÑADO DE SU CATALOGO DE JUEGOS. EL PRIMER PASO LO DIO KONAMI Y SU FANTASTICO SNATCHER. AHORA LE TOCA EL TURNO A JVC Y A UNA DE LAS CONVERSIONES MAS ESPERADAS DEL AÑO: FATAL FURY SPECIAL.

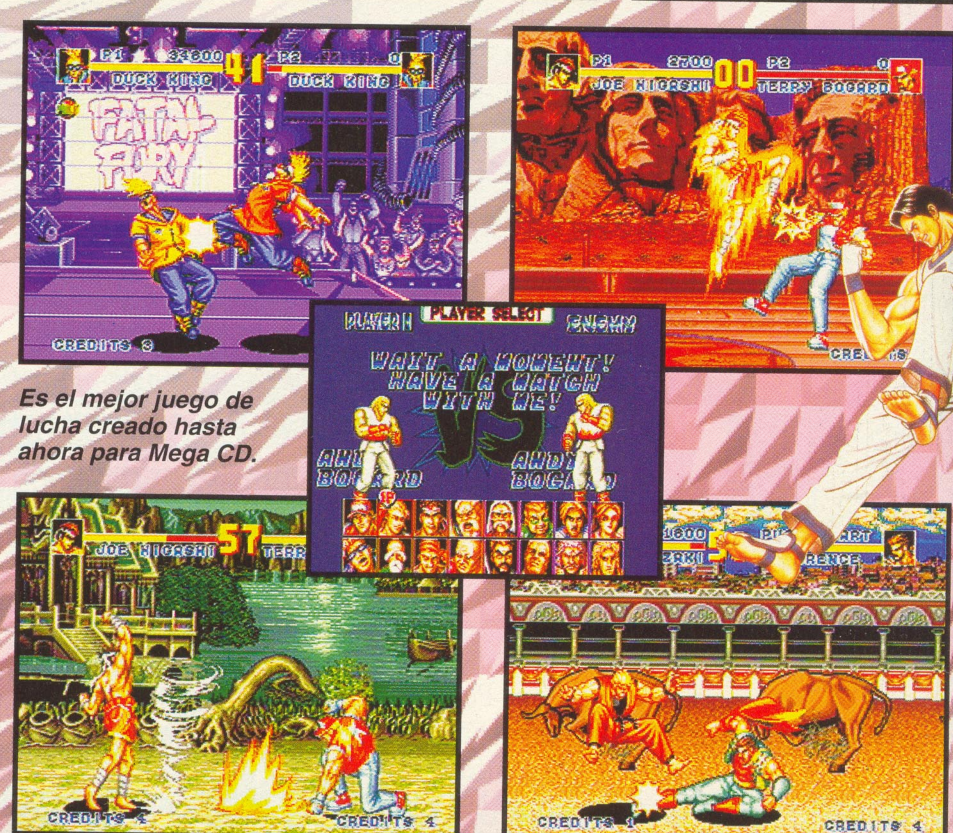
Por fortuna para los usuarios de *Mega CD*, parece que algo empieza a cambiar dentro de su hasta ahora soporífero catálogo de juegos. Si hace pocos meses **Konami** abría el fuego con SNATCHER, ahora son otras las compañías que han retomado el buen camino y empiezan a ofrecernos la clase de títulos que los propietarios de *Mega CD* se merecían. **Virgin** y **Hudson Soft** han unido sus fuerzas y pronto empezarán a sacar para *Mega CD* conversiones de los mejores títulos de *PC Engine Duo*, como LORDS OF THUNDER, COBRA II o DUNGEON EXPLORER. Por su parte, **JVC** se ha decantado por el género mas popular, el *beat'em up*. De este modo, se ha iniciado una serie de adaptaciones de arcades de *Neo Geo*, que comienzan con **FATAL FURY SPECIAL** y proseguirán en la esperadísima adaptación de SAMURAI SHODOWN.

La historia de **FATAL FURY SPECIAL** se remonta a Septiembre del 93, cuando **SNK** decidió reunir en un solo cartucho de *Neo Geo* a los personajes más carismáticos y populares de las dos entregas de FATAL FURY. Así surgía un descomunal arcade de lucha con la nada despreciable ci-









Es el mejor juego de lucha creado hasta ahora para Mega CD.



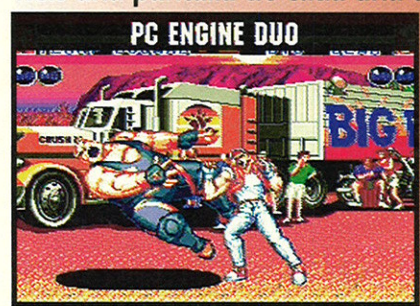


fra de 16 luchadores. Entre ellos se encontraban, además de los inefables hermanos Bogard, algunos viejos conocidos del primer capítulo de la saga como Duck King o Tung Fu Rue. Incluso llegaron a resucitar al mismísimo Geese Howard, para que midiera sus fuerzas contra el nuevo villano de la saga, Wolfgang Krauser. Todos ellos formarían parte de la más trepidante y violenta edición del torneo KING OF FIGHTERS, que como sorpresa especial reservaba el enfrentamiento con un invitado muy especial: Ryo Sakazaki, el protagonista de ART OF FIGHTING. Antes de comenzar a describir las virtudes técnicas y jugables de esta pequeña maravilla llamada **FATAL FURY SPECIAL**, es necesario aclarar que esta conversión (al igual que la de SAMURAI SHODOWN) en nada tiene que ver con la realizadas por **Takara** para la consola ***Mega Drive***. Ha sido programada especialmente para ***Mega CD*** por **JVC** y un hasta ahora desconocido equipo de programación nórdico llamado **Funcom**. **FATAL FURY SPECIAL** aprovecha el mayor potencial técnico del ***Mega CD*** en beneficio de una calidad gráfica y sonora soberbia, a años luz de distancia de las adaptaciones a cartucho. La mejora más evidente es el aumento de tamaño de los luchadores, que tienen una envergadura pocas veces vista en un arcade de lucha producido para ***Mega Drive***. A pesar de este hecho, el título no sufre en ningún momento de ralentizaciones o movimientos bruscos. Por desgracia, esta atención por los *sprites* de los protagonistas no se corresponde con el

UNA CUESTION DE TAMAÑO

Los esfuerzos de **JVC** por el tamaño de los luchadores han deslucido bastante los escenarios. Para que podáis observar hasta que punto llegan las similitudes entre las distintas versiones, aquí tenéis una pantalla de cada una de las entregas de FATAL FURY.

PC ENGINE DUO



MEGA CD



SNES



NEO GEO



POR LOS VIEJOS TIEMPOS

La principal innovación de **FATAL FURY SPECIAL** respecto a FATAL FURY 2 es la incorporación de algunos de los mejores luchadores de la primera entrega de la saga, que vio la luz allá por el año 1991. Los fans de este título podrán volver a disfrutar de la compañía de personajes tan entrañables como Tung Fu Rue, Duck King o Billy Kane y otros bastante más desagradables como Geese Howard, resucitado de entre los muertos para vengarse de los populares hermanos Bogard.

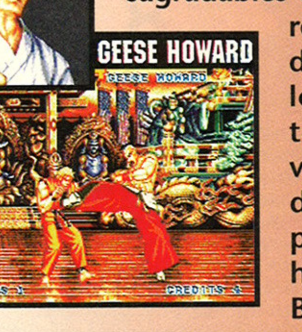
BILLY KANE



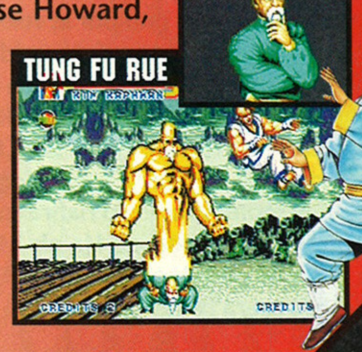
DUCK KING



GEESE HOWARD



TUNG FU RUE





UN INVITADO MUY ESPECIAL

Al contrario que el original para ***Neo Geo***, la versión ***Mega CD*** de **FATAL FURY SPECIAL** permite al jugador seleccionar en todo momento al invitado sorpresa del juego: Ryo Sakazaki, uno de los protagonistas de ART OF FIGHTING.





RYO SAKAZAKI



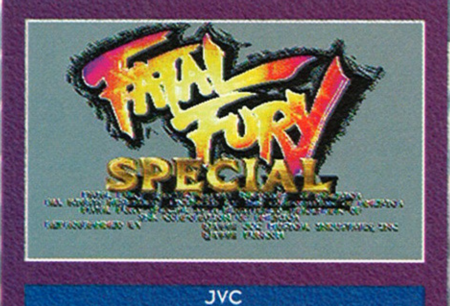






diseño de los escenarios, que han visto reducidos el número de planos de *scroll* a dos e incluso a uno. Además, se ha acabado con la mayoría de sus detalles. Así, por ejemplo, en el escenario del tren se ha suprimido la estación limitándose sólo a las vistas del monte Rushmore. En el pantano se han eliminado a todas las pescadoras del fondo, algo que incluso estaba en la versión para ***Game Gear***. Afortunadamente, esta mediocridad en los fondos pasa a un plano totalmente secundario si tenemos en cuenta la velocidad que alcanza el juego en algunos momentos, y la gran jugabilidad con que **JVC** ha dotado a este juego. De hecho, es bastante más manejable y es más fácil ejecutar las llaves especiales en esta versión que en el original para ***Neo Geo***, ya no sólo por la superioridad del mando de ***Mega Drive*** sino por la velocidad de respuesta del juego. Esto unido a la soberbia banda sonora, exacta a la del original gracias a las posibilidades del ***CD***, hacen de **FATAL FURY SPECIAL** el mejor juego de lucha para ***Mega CD*** hasta el momento. Pero habrá que esperar a la aparición de Ha-oh Maru y su colegas de SAMURAI SHODOWN. Entonces será otra historia.

NEMESIS



JVC
FUNCOM
MEGAS ◆ CD ROM
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
COMPETICIONES ◆ 11
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ El descomunal tamaño de los luchadores.

▼ Los fondos de escenario han perdido detalles y planos de scroll respecto a la versión Neo Geo.



MUSICA

▲ Todas y cada una de las músicas que componen este lanzamiento resultan idénticas a las observadas en la popular máquina recreativa.



SONIDO FX

▲ Destacan las buenas digitalizaciones de voz de todo el juego.

▼ Sin embargo, resultan bastante bastante escasas.



JUGABILIDAD

▲ Aún mas manejable que la versión Neo Geo, FATAL FURY SPECIAL es todo un ejemplo de aprovechameinto del mando de seis botones de MD.

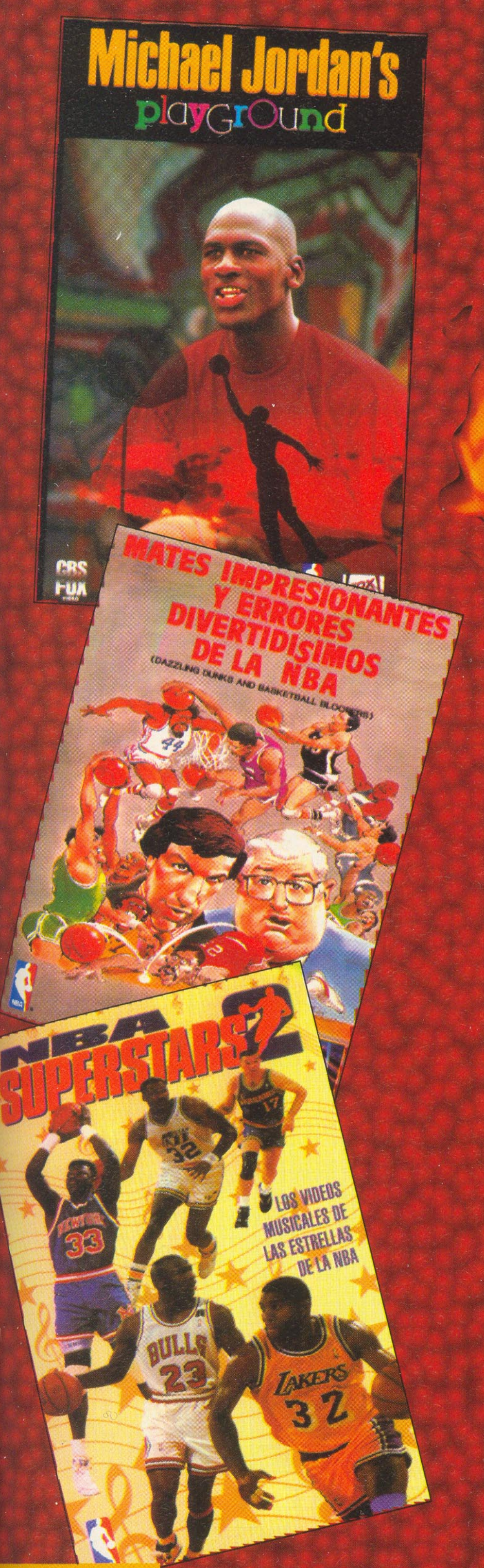


GLOBAL 87

JVC ha creado el mejor juego de lucha hasta el momento para Mega CD, algo no muy difícil debido al escaso catálogo de títulos de este género disponibles para el periférico de Sega. Recomendable para todos los seguidores de la saga FATAL FURY, y para los que busquen mucha acción.



¡MARCATE UN TRIPLE!







ACCLAIM y SUPER JUEGOS te regalan 10 lotes de estas tres cintas de vídeo de la NBA, junto con el estupendo juego NBA JAM T.E. (disponible sólo en Game Gear, Snes y Mega Drive).

Para conseguirlo sólo tienes que rellenar el cupón con todos tus datos (señala el modelo de consola de entre estos tres) y enviarlo a: Ediciones Mensuales, S.A. Revista SUPER JUSGOS. C/ O Donnell, 12. 28009 Madrid antes del 30 de Abril, indicando en una esquina del sobre: "Concurso NBA JAM"

(no se admitirán fotocopias).

De entre todos los cupones se realizará un sorteo el día 10 de Mayo del que saldrán los 10 afortunados ganadores.

¡SUERTE!





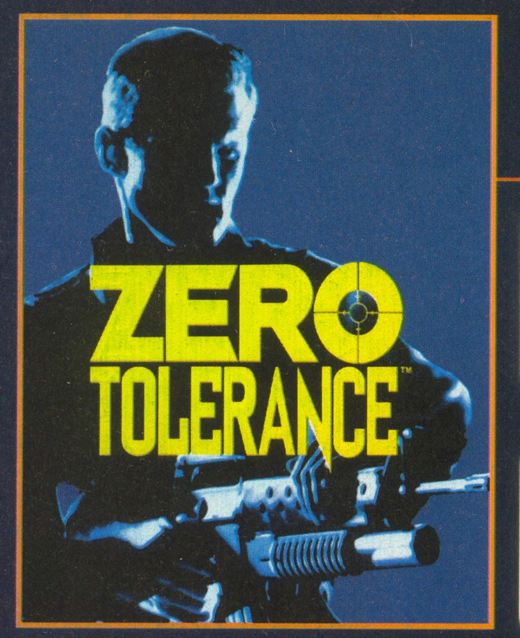


NOMBRE: ______ APELLIDOS: ______

DOMICILIO: ______ POBLACION: ______

PROVINCIA: ______ C.P.: ______ TEL.: ______

☐ GAME GEAR ☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGA DRIVE

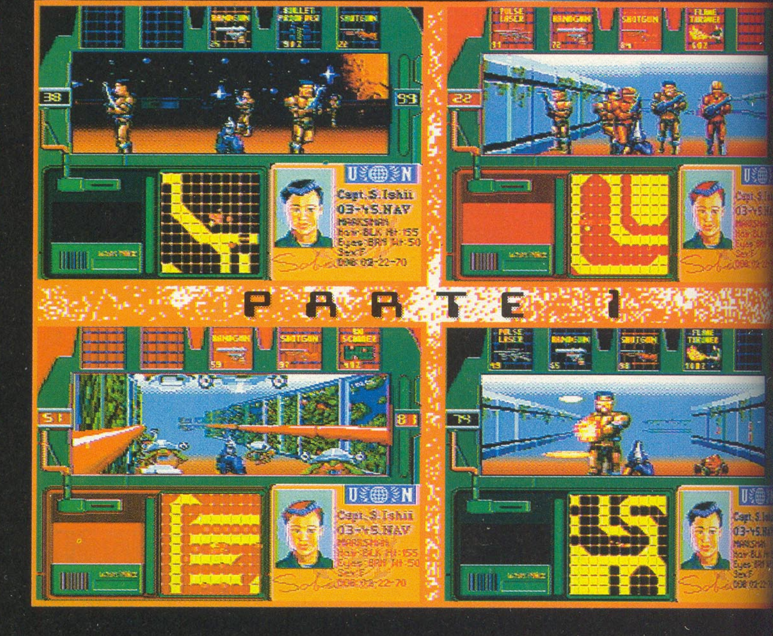


EN EL CORREDOR DE LA MUERTE

¿Miles de enemigos?, ¿decenas de armas?, ¿mapeado gigantesco?, ¿estructura laberíntica?, ¿un impresionante número de niveles?, ¿en Mega Drive?. Todo esto y mucho más conforma la última y alucinante creación de la compañía Accolade: ZERO TOLERANCE.

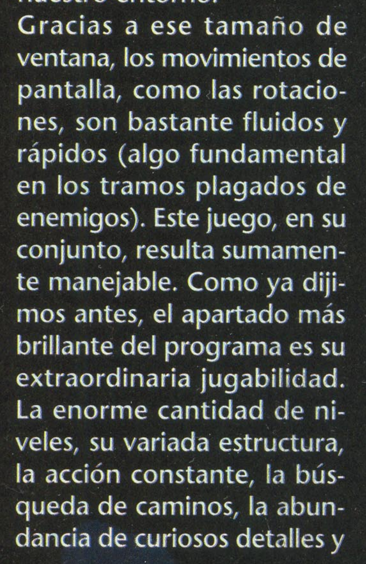
Los amantes de la acción desenfrenada encontraron en programas como el mítico DOOM un pasaporte hacia la felicidad absoluta. Tomando como ejemplos este juegazo y otras maravillas del género, nace ahora **ZERO TOLERANCE**, un título de dimensiones mastodónticas en el que el factor básico sigue siendo la jugabilidad. El diseño gráfico tiene como únicas carencias el pequeño tamaño de pantalla (apenas un tercio de la misma) y la poca visibilidad y brillantez de algunos escenarios. Esta circunstancia, que en otras ocasiones sería una dificultad casi insalvable, queda solventada por un sistema de mapas incorporado en la parte inferior de la ventana. Este elemento nos proporciona la localización exacta de los enemigos más cercanos, así como una visión pormenorizada de nuestro entorno.

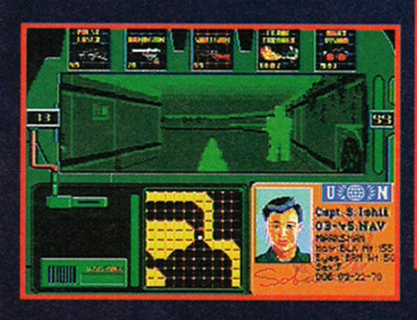
Gracias a ese tamaño de ventana, los movimientos de pantalla, como las rotaciones, son bastante fluidos y rápidos (algo fundamental en los tramos plagados de enemigos). Este juego, en su conjunto, resulta sumamente manejable. Como ya dijimos antes, el apartado más brillante del programa es su extraordinaria jugabilidad. La enorme cantidad de niveles, su variada estructura, la acción constante, la búsqueda de caminos, la abundancia de curiosos detalles y





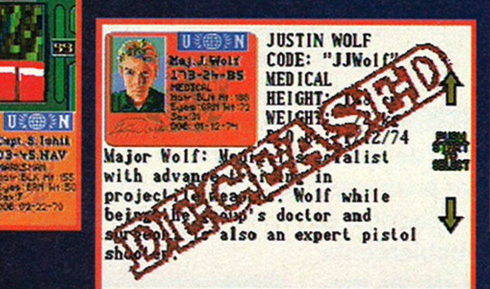








Este lanzamiento mantiene la misma línea de títulos como DOOM: acción, jugabilidad y un mapeado gigantesco.















algunas gotas de estrategia nos irán ganando irremisiblemente para la causa. La diversión, emoción e interés están más que asegurados. Con cinco vidas y la ayuda de passwords terminar el juego es sólo cosa de tiempo, pero con la opción de dos jugadores por cable la cuestión puede cobrar tintes eternos. **Accolade** y **Tecnopop** han conseguido reunir en **ZERO TOLERANCE** la acción y jugabilidad de títulos emblemáticos como DOOM y WOLFENSTEIN.

DE LUCAR



ACCOLADE	
TECNOPOP	
MEGAS	16
JUGADORES	1-2
VIDAS	5
FASES	+20
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ Variedad de escenarios, movimientos y diversidad de enemigos.

▼ El tamaño de la ventana.



MUSICA

▲ Melodías con muy poca orquestación.

▼ No hay mucho donde escoger y puede cansar.



SONIDO FX

▲ Buenos y abundantes efectos sonoros, con mención especial para los disparos y las explosiones.



JUGABILIDAD

▲ Muchas fases, acción sin límites, mapeado gigantesco, muchos enemigos y decenas de armas.



GLOBAL 85

Los aficionados al impresionante DOOM tienen la primera oportunidad de disfrutar con un cóctel de similares ingredientes para la consola Mega Drive. El aspecto gráfico es lo único que desentona en este divertidísimo programa. Si te gusta la acción, ésta es una buena alternativa.

¡ANDALE, ANDALE!

SPEEDY GONZALES

De nuevo una conversión dibujos animados-cartucho aterriza en la consola Mega Drive. Sin demasiadas pretensiones y con la única intención de agradar, CHEESE CATASTROPHE hará las delicias de los que disfrutaron con esta popular serie.



La serie que protagoniza este veloz ratón mejicano no es precisamente una de mis favoritas dentro de las numerosas historias animadas que la **Warner** apadrina. Es probablemente una de las menos imaginativas y simpáticas de todas. Por tanto, tiene cierta lógica la tardanza en llegar de esta conversión a las pantallas de los aficionados a los videojuegos. El cartucho para ***Mega Drive*** sigue las pautas de la serie, es decir, entretiene pero no llega a maravillar en ningún momento. Eso sí, estamos ante un curioso juego de plataformas que, como suele ser habitual en los cartuchos pertenecientes a este género, tiene cierto encanto.

INTRO







La mayor virtud de este nuevo lanzamiento es, sin duda, su longitud. En este hecho es donde notamos sus 16 megas de memoria.
Así, podremos controlar a nuestra mascota a través de nada menos que once complicadas fases, con dos subniveles cada una. Las dunas de arena, las montañas rocosas, las tierras secas, Hawai, un lago de pirañas, el andamio de Sylvester, el río de pintura, el monte Sylvester, la zona de alto voltaje, el muro del peligro y la fábrica de queso serán los escenarios elegidos para que se desarrolle esta aventura.

SAND DUNES

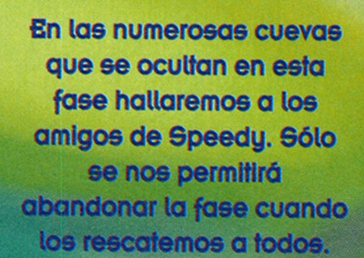








En las numerosas cuevas que se ocultan en esta fase hallaremos a los amigos de Speedy. Sólo se nos permitirá abandonar la fase cuando los rescatemos a todos.

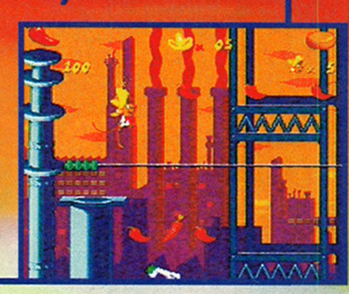




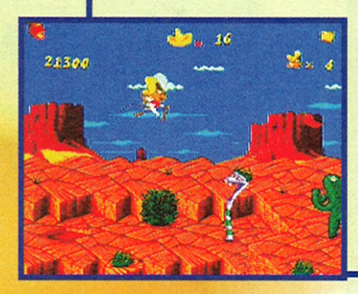
HIGH VOLTAGE



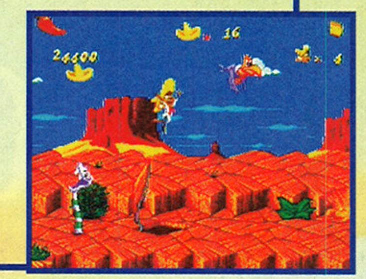
A medida que vayamos avanzando, las cosas se irán complicando cada vez más. Los enemigos se multiplicarán y sus patrones de ataque serán más difíciles de batir.



DRY LANDS



Serpientes como éstas se encargarán de impedir nuestro avance. Tras ellas se ocultan las cuevas donde hallaremos a nuestros amigos. Evitad el ataque de los cactus.

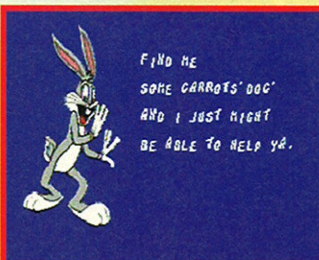


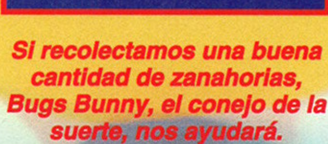
El objetivo del juego es, además de encontrar la salida, rescatar a los amigos de Speedy que encontremos en los múltiples escondrijos que salpican las fases. Sylvester hará de nuevo las veces de enemigo final.

Después de examinar concienzudamente todo el juego, no cabe duda que **Sega** no ha echado la casa por la ventana con este lanzamiento. Nada, ningún aspecto puede destacarse sobre otro, ya que todo el conjunto mantiene un nivel aceptable, aunque mediocre. Los fanáticos de los juegos de plataformas sabrán encontrarle el regusto adecuado a un cartucho sin exquisiteces de ningún tipo, pero con la suficiente entidad como para crearse un público adecuado.

THE SCOPE

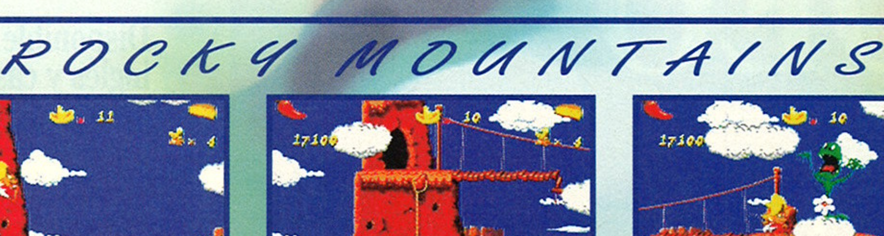
BUGS BUNNY



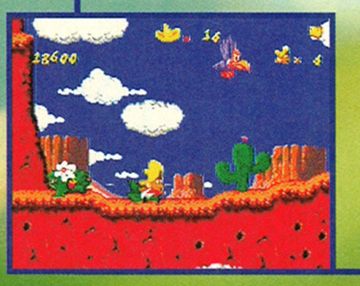


Si recolectamos una buena cantidad de zanahorias, Bugs Bunny, el conejo de la suerte, nos ayudará.

ROCKY MOUNTAINS







Estamos ante una de las fases más complejas del juego. La dificultad radica en encontrar las cavernas de nuestros amigos. Muchas de ellas nos retrasarán bastante.



CHEESE CAT-ASTROPHE starring SPEEDY GONZALES

SEGA	
SEGA	
MEGAS	16
JUGADORES	1
VIDAS	5
FASES	11
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ Las animaciones de Speedy son quizá lo mejor de todo el juego.

▼ Gráficamente es bastante soso.



75

MUSICA

▼ Las paupérrimas melodías.

▼ Desde la primera hasta la última de las melodías aburren.



71

SONIDO FX

▲ Realistas, contundentes y de gran calidad.

▼ En algunas ocasiones resultan un poco exagerados.



82

JUGABILIDAD

▲ Agradable. Niveles de dificultad ajustados.

▼ Mega Drive dispone de títulos más divertidos.



79

GLOBAL

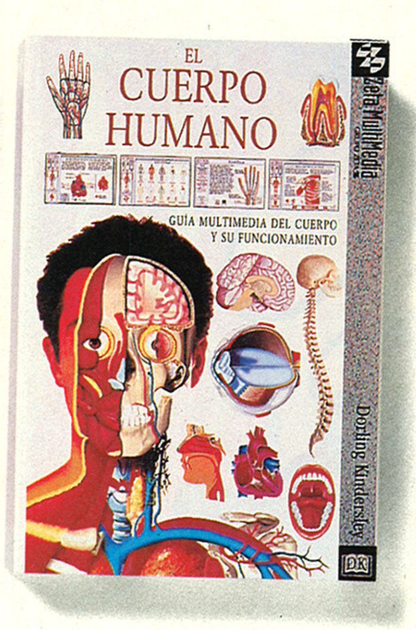
77

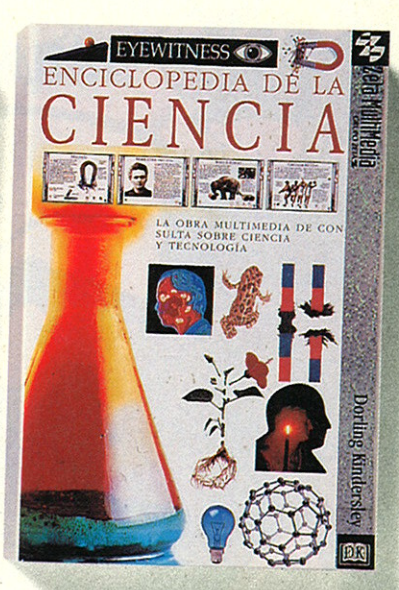
Resulta indudable el tirón que tienen los personajes de los dibujos animados entre los usuarios de los videojuegos. De todas formas, esto no justifica que se echen a perder licencias interesantes. Aunque en este caso el juego tiene ciertas virtudes, no alcanza el resultado deseable.

...eractivos de Zeta Multimedia ...rán el concepto de los libros.









Mi Primer Diccionario es el mejor instrumento para aprender el cómo y el porqué de las cosas, de la manera más clara y amena. Dirigido a niños de 3 a 7 años.

Disponible en inglés, próximamente en castellano.

Polizón es un juego fascinante y la forma más divertida de revivir batallas y aventuras navegando a bordo de un navío de guerra del siglo XVIII.

Disponible en inglés y castellano.

Un apasionante viaje por **El Cuerpo Humano** para descubrir dónde se encuentra cada una de sus partes, qué aspecto tienen y para qué sirven.

Disponible en inglés y castellano.

Con la **Enciclopedia de la Ciencia** descubra la manera más amena y visual de entrar en el mundo de las matemáticas, la física y química, las ciencias naturales y el universo. Dirigido a todos los públicos a partir de los 10 años.

Disponible en inglés, próximamente en castellano.

Zeta MultiMedia

El envío de este cupón, tiene carácter voluntario y autoriza a Zeta Multimedia, S.A., a la inclusión en sus ficheros automatizados de la información contenida en el mismo para promoción, pudiendo ejercitarse los derechos de acceso, rectificación y cancelación en la dirección indicada.

Rellena este cupón y envíalo a **Zeta Multimedia, S.A., Bailén, 84 08009 Barcelona.**

SUPER JUEGOS

Deseo recibir amplia información sobre los títulos en CD-ROM de Zeta Multimedia.

D.................................... DOMICILIO ....

POBLACIÓN .... C.P. .... PROVINCIA .... TELF. ....

ORDENADOR SÍ☐ NO☐ MARCA .... MODELO ....



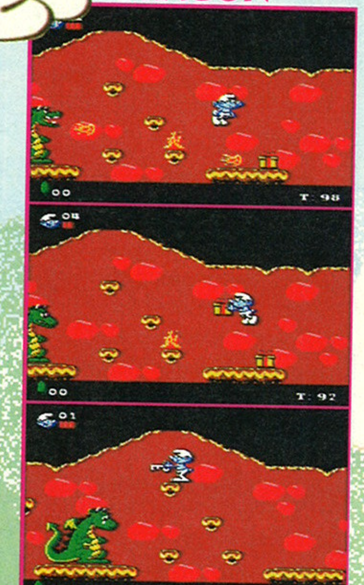
El cómic procedente de tierras galas siempre ha tenido una gran aceptación en nuestro país. ASTERIX, TINTIN y LUCKY LUKE son algunos de los que más éxito han tenido. Sin embargo, los personajes que han alcanzado una mayor popularidad han sido LOS PITUFOS que, gracias a una serie de dibujos animados, se convirtieron en los grandes ídolos infantiles de la década de los ochenta. Ahora, estas criaturas se presentan con todos los honores en Master System y Game Gear.

La VENGANZA de GARGAMEL

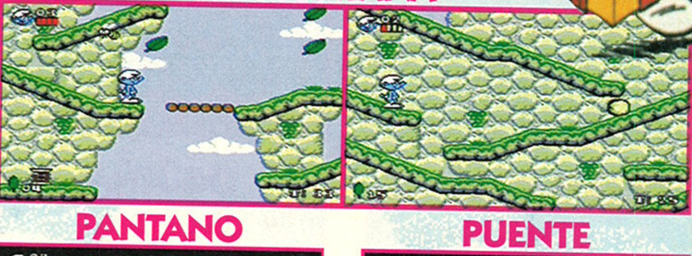
Por fin llegan a las consolas de la compañía **Sega**, con todo lujo de detalles, las aventuras de estos duendecillos azules. Estos simpáticos personajes tendrán que afrontar difíciles aventuras para escapar de las malas artes del malvado mago Gargamel. Con este objetivo deberán atravesar los más inhóspitos y extraños parajes. Esta nueva versión respeta el desarrollo de las entregas realizadas para los sistemas de **Nintendo**, conservando los mismos escenarios e idénticos detalles técnicos.

La aparición de este cartucho en el mercado debe llenar de alegría y de esperanza a todos los aficionados al mundo de los videojuegos en nuestro país ya que, al igual que ocurría en las consolas para ***Game Boy*** y ***NES***, los títulos para ocho bits de **Sega** se encuentran programadas por **Bit Managers**. Este grupo español ya ha realizado grandes juegos como ASTERIX para ***Game Boy*** y ***NES***, y también es el equipo responsable de algunas maravillas que hasta ahora no habían visto la luz en los establecimientos especializados nacionales como

DRAGON



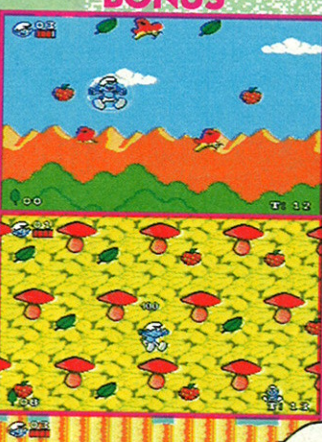
MONTAÑA

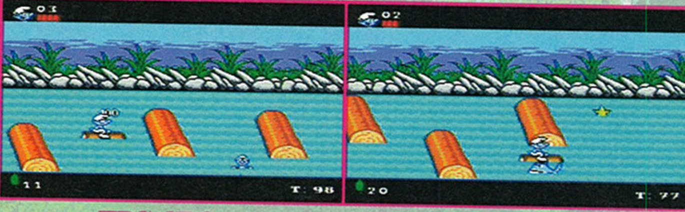


LOS PITUFOS

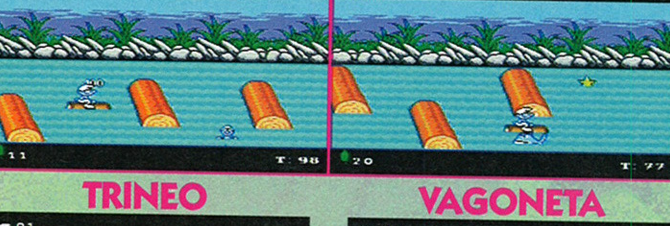
PANTANO

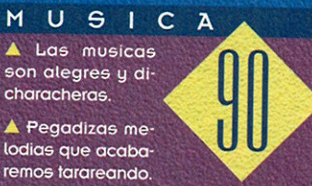
PUENTE











INFOGRAMES
BIT MANAGERS
MEGAS ♦ 4
JUGADORES ♦ 1
VIDAS ♦ 3
FASES ♦ 15
CONTINUACIONES ♦ NO
PASSWORDS ♦ SI
GRABAR PARTIDA ♦ NO

BONUS

RIO PITUFO

GRAFICOS 91

▲ Todos los sprites y los fondos son propios de un juego de 16 bits.

▲ La animacion de los sprites.

MUSICA 90

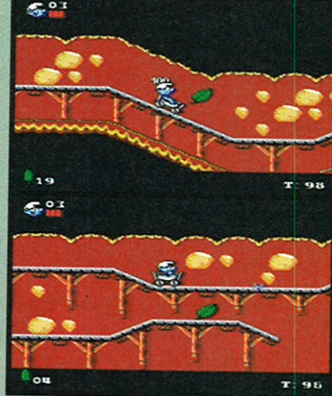
▲ Las musicas son alegres y dicharacheras.

▲ Pegadizas melodias que acabaremos tarareando.

TRINEO

VAGONETA









SONIDO FX 83

▲ La variedad que el chip de sonido permite.

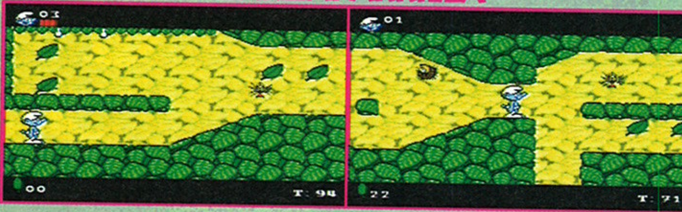
▲ Los efectos sonoros son graciosos y resultones.

JUGABILIDAD 90

▲ Uno de los juegos mas divertidos de Master System.

▼ El scroll resta enteros a la jugabilidad.

ZARZAPARRILLA

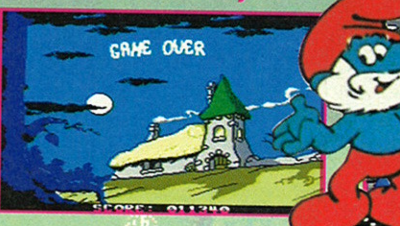


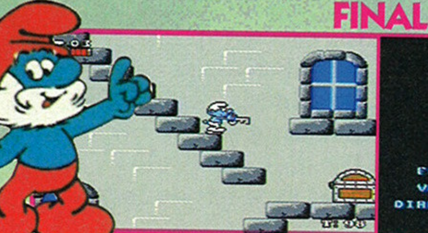
Este nuevo lanzamiento es uno de los títulos más jugables que han aparecido en los últimos tiempos para la consola Master System.

GLOBAL 90

Pocos son los juegos que se lanzan para Master System en estos días, pero la casi totalidad de ellos son de una gran calidad. LOS PITUFOS es, sin ninguna duda, un gran juego destinado a ocupar un lugar privilegiado en nuestra coleccion de cartuchos.

FINAL













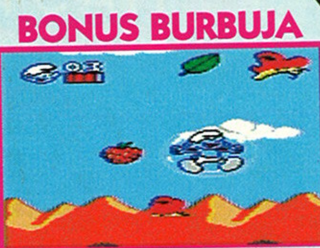
GAME GEAR

La versión de LOS PITUFOS para esta consola destaca por sus gráficos.

BONUS AGUA



BONUS BURBUJA





BONUS SETA

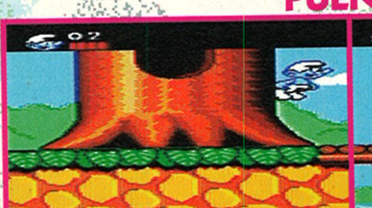
El Pitufo va resbalando de seta en seta hasta caer al suelo. Por el camino, tendrá que recoger varios ítems.

CASA GARGAMEL

CIGÜEÑA

Este simpático animal llevará a uno de nuestros amigos a través de las nevadas cumbres.

PUENTE

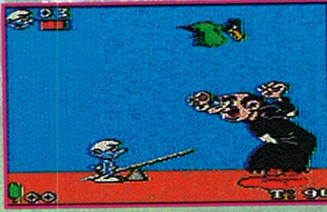




DRAGON



GARGAMEL



JAULA





VAGONETA



LLAVE



FINAL





Después de rescatar a todos los duendecillos azules, en la aldea se organizará una impresionante pitufiesta.

PANTANO

SERPIENTE

TRINEO





la conversión para *Game Boy* de BOMB JACK. Una vez más, estos prometedores artistas de la programación han logrado dos títulos espléndidos, que son de agradecer dada la escasez de lanzamientos para las consolas de ocho bits en estos días. Estas dos versiones de 8 bits son diferentes de las entregas para *SNES* y *Mega Drive* en lo que al mapeado y número de fases se refiere. Sólo tienen en común los escenarios y su endiablada jugabilidad. Estamos ante uno de los mejores títulos para los 8 bits de **Sega**.

THE PUNISHER

INFOGRAMES	
BIT MANAGERS	
MEGAS	4
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	15
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 92
- Los sprites centrales son casi identicos a los de Mega Drive.
- Decorados muy bien realizados.



MUSICA 90
- Una de las mejores que hemos oído en esta consola.
- Muchas y buenas melodías.



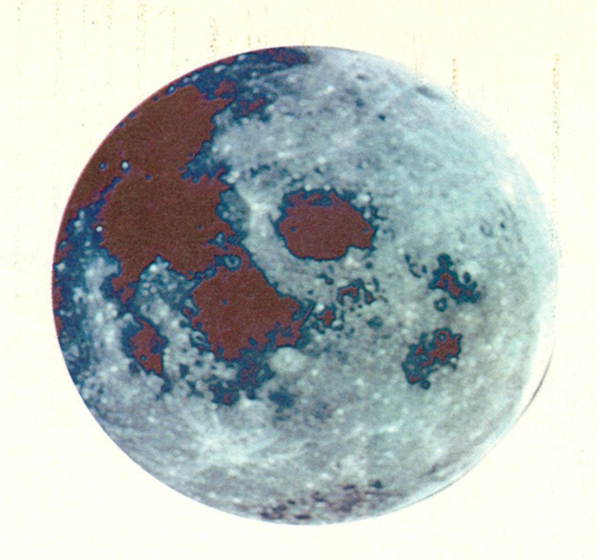
SONIDO FX 80
- Ingeniosos efectos para cada una de las acciones.
- Los mismos sonidos que en NES y Game Boy.

JUGABILIDAD 93
- El control del personaje roza la perfección.
- La variedad de sus fases lo hace entretenido.



GLOBAL 91

Esta version supera inclusio al cartucho de Master System en muchos aspectos. Su jugabilidad endiablada, su ajustadísima dificultad, sus pegadizas melodías y sus impresionantes gráficos hacen de este título un clásico para Game Gear.



LA LUNA



EL SOL

Hemos dado un paso más que otros. **El PERIÓDICO DE CATALUNYA CD-ROM** Septiembre/Diciembre 1994 es la respuesta electrónica que nos pedía el futuro. Una respuesta que aplica, por primera vez en España, la tecnología de visualización más avanzada y que le ofrece la más práctica, cómoda y económica hemeroteca.

En **EL PERIÓDICO DE CATALUNYA CD-ROM** Septiembre/Diciembre 1994 usted encontrará todas las noticias, todas las fotografías y todos los artículos publicados en **El Periódico de Catalunya** de septiembre a diciembre de 1994 distribuidos como en la edición diaria. 650 MB de información y sólo por 3.495 ptas., más gastos de envío.

...imestralmente editaremos el **CD-ROM** correspondiente.



Si quiere recibir contra reembolso **EL PERIÓDICO DE CATALUNYA CD-ROM** Septiembre/Diciembre 1994 por sólo 3.495 ptas. (más gastos de envío), rellene este cupón y envíelo a:

ZETA MULTIMEDIA, S.A.
Bailén, 84
08009 Barcelona

Nombre ____________________
Apellidos ____________________
Dirección ____________________
____________________ Tel. __________
Población ____________________
C.P. __________ Provincia __________

Distribuye:
ZETA MULTIMEDIA, S.A.

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

el Periódico
Un gran medio de comunicación

GRUPO ZETA



FURIA CIEGA

Este es sin duda el mes de FATAL FURY. En nuestras paginas habéis visto la calidad de dos grandes versiones para Super Nintendo y para Mega CD. Ahora podréis comprobar que las conversiones de lujo no son exclusivas para los 16 bits. Por fin, llega este sensacional lanzamiento para Game Gear.

Takara, compañía que se ha destacado por sus buenas conversiones de ***Neo Geo***, ha tirado la casa por la ventana para crear una versión de lujo. Lo primero que llama nuestra atención es, sin ninguna duda, su impresionante intro que es casi exacta a la original. Los gráficos utilizan la paleta de ***Game Gear*** al cien por cien logrando un colorido soberbio, superior en algunos escenarios al de la versión para ***Mega CD***. Los *sprites* aunque más pequeños, son fieles a los originales para ***Neo Geo***, destacando por la variedad de animaciones. Los personajes se mueven a gran velocidad por la pantalla. Otro gran hito por parte de **Takara** ha sido añadir la totalidad de las magias de la versión original, aunque esto ha supuesto un importante sacrificio: suprimir la presencia de Wolfgang Krauser, Kim Kap Hwan y Jubei Yamada. Sin embargo, estas carencias prácticamente no se notan ya que el juego incorpora tres modos de juego: King of Fighters, VS Game y Survival Game. En este último seleccionaremos a seis luchadores para enfrentarse a otros tantos rivales. Los supervivientes ganan. Si conoceis a algún amigo con otra ***Game Gear***

ANDY BOGARD





BILLY KANE



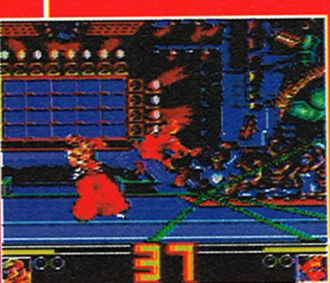


DUCK KING





GEESE HOWARD







INTRO







JOE HIGASHI





MAI SHIRANUI





RYO SAKAZAKI



VICTORIA



que tenga este título, la ocasión es ideal para adquirir por un módico precio el cable *Gear To Gear*, que os permitirá disfrutar de todas las opciones para dos jugadores. En el apartado sonoro, destacar el esfuerzo por incorporar todas las músicas originales, que se encuentran reproducidas fielmente.

TERRY BOGARD





TUNG FU RUE





Los efectos de sonido son contundentes, aunque al mismo tiempo son bastante simples. Este título es tan rápido como las otras versiones, y que además se controla de maravilla, ejecutándose las magias con una enorme facilidad.

THE PUNISHER

FATAL FURY SPECIAL

SEGA
TAKARA
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
COMPETICIONES ◆ 15
CONTINUACIONES ◆ 4-8
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ El colorido de los fondos.

▲ Las animaciones son tan detalladas como en los 16 bits.



92

MUSICA

▲ Las músicas de Neo Geo están bien reproducidas.

▼ Algunas melodías son un poco extrañas.



81

SONIDO FX

▲ Los golpes son bastante contundentes.

▼ El resto de efectos son muy simplones.



79

JUGABILIDAD

▲ Toda la diversión del arcade en pequeño.

▲ El control de los personajes es casi perfecto.



93

GLOBAL

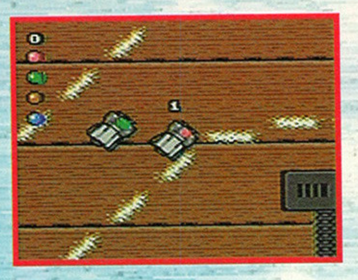
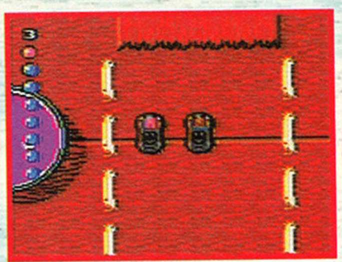
93

FATAL FURY SPECIAL es uno de esos juegos que, desde que conectamos la consola, no deja de sorprendernos. Estamos ante una gran conversión para Game Gear, una consola que este año está disfrutando de mejores juegos que el resto de la gama de Sega.

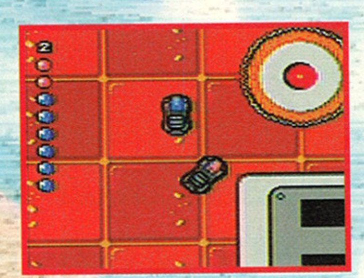
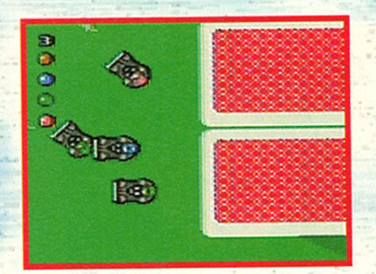






Después del éxito de la primera entrega de MICROMACHINES para Game Gear, Codemasters vuelve a la carga con una gran conversión de la segunda parte de este juego revolucionario.

UNA VUELTA MAS

CHERRY

BRUNO
SPIDER

CHEN

DELORA

DAVEY

EMILE

LISA


WALTER

JEREMY

SUELEE

EDINA

MARIA

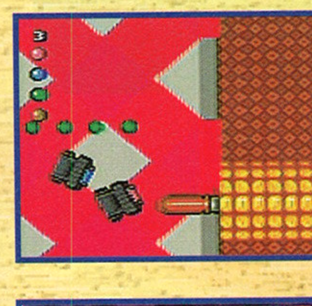
DWAYNE

JETHRO

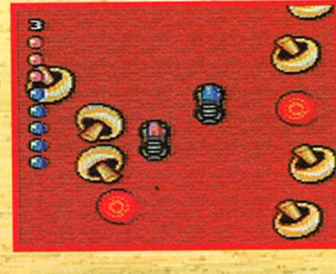
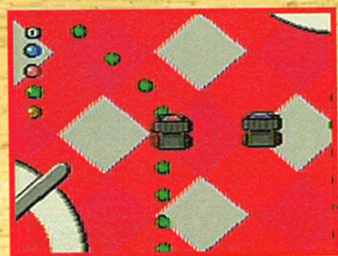
VIOLET


COMPETICION






Cuatro vehículos disputan tres vueltas a un circuito. Sólo se clasifican para la siguiente prueba los dos primeros.

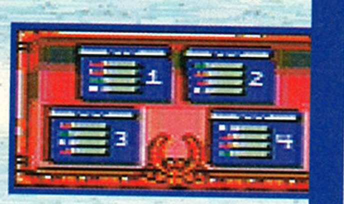



Hace casi cinco años cuando **Codemasters** decidió utilizar a los populares coches de juguete para crear un cartucho de ***NES,*** nadie pensaba que pudiera dar lugar a una numerosa saga. El cartucho original para ***Game Gear*** mantenía la tradicional perspectiva aérea, toda la jugabilidad de sus antecedentes pero, además, fue el primero en incluir la posibilidad de que dos juga-

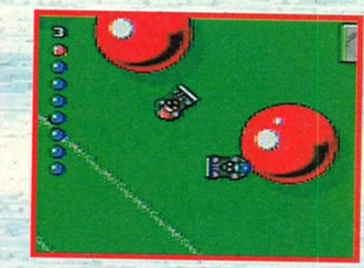
LIGA

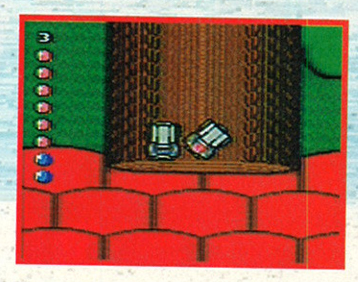


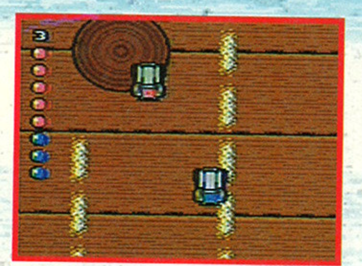


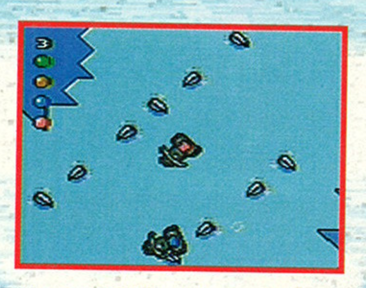


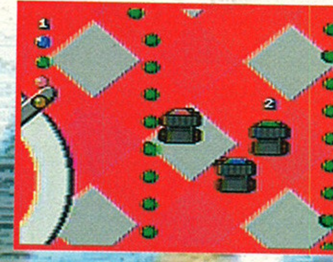
Se compite, a modo de liga, con cuatro pilotos. La posición lograda otorga una serie de puntos que determinan los pilotos que ascienden y descienden de división.











Este nuevo lanzamiento de la compañía Codemasters se caracteriza por el suave scroll parallax a lo largo de todo su desarrollo.

La posibilidad de participar dos jugadores de una manera simultánea otorga a este cartucho una impresionante jugabilidad.

dores participarán en una misma consola de forma simultánea. Aparte de nuevos circuitos, la principal novedad de la segunda entrega para los 16 bits fue la inclusión de ocho jugadores a la vez. La conversión para la portátil de **Sega** no puede conseguir una participación tan elevada, pero mantiene la opción de dos en uno y la alternativa de conectarse con otra ***Game Gear*** para cuatro jugadores. La calidad gráfica es buena, pero hay que destacar su sorprendente música. La variedad de competiciones también se ha visto incrementada. Todo esto unido a dieciséis conductores diferentes hacen de **MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT** uno de los mejores cartuchos para la consola ***Game Gear*** de **Sega**.

JAVIER ITURRIOZ

ELIMINATORIA

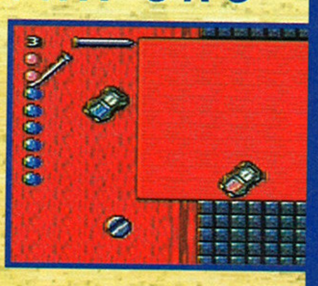




En la interesante modalidad de dos jugadores en una consola, se pueden disputar eliminatorias por el sistema de Copa. La emoción está asegurada.

UNO CONTRA UNO







Para lograr un punto es necesario eliminar al vehículo rival. Gana la carrera el que complete ocho puntos, o tenga mayor puntuación.

MicroMachines 2 Turbo Tournament

GAME GEAR VERSION BY ASHLEY ROUTLEDGE AND DAVID SAUNDERS

Published by Codemasters

CODEMASTERS	
CODEMASTERS	
MEGAS	4
JUGADORES	1-2-4
VIDAS	4
CIRCUITOS	19
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 91



▲ El suave scroll parallax durante todo el juego.
▲ Originalidad y variedad de escenarios.

MUSICA 90



▲ La calidad de la música.
▲ Mantiene las mismas melodías que el resto de versiones.

SONIDO FX 85



▲ Los efectos de sonido cumplen a la perfección.
▼ Es el peor aspecto de todo el programa.

JUGABILIDAD 94





▲ La opción de dos jugadores en una consola.
▲ Variedad de competiciones, y fácil control.

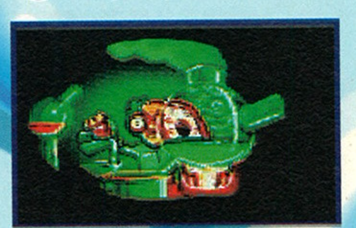
GLOBAL 92

Es un juego de concepción sencilla, en el que Codemasters vuelve a demostrar que es una de las compañías líder en el sector. La conversión de la entrega para Mega Drive resulta impresionante, y la posibilidad de que dos jugadores participen de forma simultánea es magistral.

EL BALON DE ORO











LA CONVERSION PARA GAME GEAR DEL ULTIMO CARTUCHO INTERPRETADO POR LA MASCOTA DE DOMARK LLEGA AL MERCADO ESPAÑOL CON UN CONSIDERABLE RETRASO. SIN EMBARGO, ESTE HECHO NO REDUCE LA VALORACION GLOBAL DE UN PROGRAMA QUE TIENE EL SPRITE DE PROTAGONISTA MAS GRANDE Y MEJOR ANIMADO EXISTENTE PARA LA PORTATIL DE SEGA.



SOCCER KID (***Super Nintendo*** y ***3DO***) fue el primer título en presentar un balón como protagonista, aunque este lanzamiento no tenía ninguna relación con un simulador de fútbol. Poco después, la compañía **Domark** creó MARKO'S MAGIC FOOTBALL para ***Mega Drive***. Además, de forma casi simultánea apareció la correspondiente entrega para la consola ***Game Gear***.

Una vez más el mercado español da muestras de su irregularidad, presentando este programa casi dos años más tarde de su realización. El argumento se ha respetado íntegramente. Así el joven Marko, un apasionado del balompié, vuelve a verse las caras con el coronel Brown, que pretende convertir la ciudad en un vertedero de lodo.







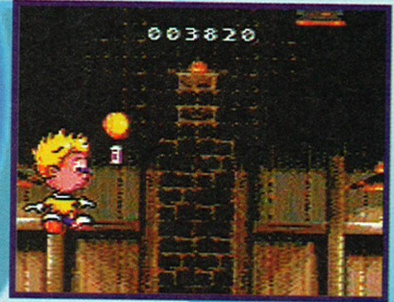
Su único armamento, aparte de algunos items complementarios, es un balón mágico con el que es capaz de realizar todo tipo de malabarismos.

El control del personaje, en sus diversos movimientos, y el manejo del esférico, en toda su gama de disparos, resultan bastante sencillos y efectivos. A simple vista lo



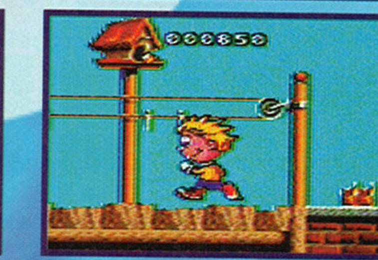
Este título de la compañía Domark para Game Gear tiene una calidad propia de un cartucho para los 16 bits.



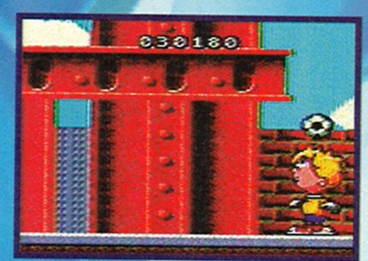


IDIOMA





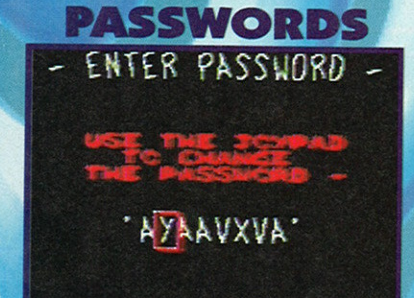
LA INTRODUCCION DEL CASTELLANO, COMO UNO DE LOS IDIOMAS DISPONIBLES EN ESTE NUEVO LANZAMIENTO DE DOMARK, ES UN BUEN DETALLE. SIN EMBARGO, SOLO TIENE UTILIDAD EN LA INTRO.







PASSWORDS



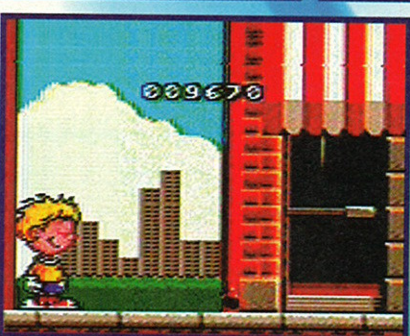
FASES



CREDITOS



más destacado de este cartucho es el gran tamaño del sprite utilizado para representar a Marko, que es sin duda el mayor de todos los aparecidos para ***Game Gear***. Esta circunstancia y la gran calidad de sus movimientos, unido a los coloristas y variados escenarios, transforman a este título en una de las mejores conversiones, procedente de los 16 bits, para la portátil de **Sega**. Sin embargo, la diferencia de capacidad entre estas consolas se traduce en la disminución del tamaño de los enemigos y en la disminución del número de fases. De todas formas, sus ocho niveles son más que suficientes para completar un cartucho que no desentona en ningún aspecto. **Domark** ha logrado un arcade de plataformas digno de una consola de 16 bits. En este título se ponen de manifiesto las enormes posibilidades de la portátil de **Sega**. Aunque parezca mentira, estamos ante un cartucho para ocho bits.



JAVIER ITURRIOZ



DOMARK
THE KREMLIM
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 8
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ El sprite del protagonista.

▲ Los movimientos y escenarios se encuentran a un elevado nivel.



MUSICA

▲ Acompaña durante los menús, sin ser monótona.

▲ Sólo aparece en momentos específicos.



SONIDO FX

▲ Cumple con su labor, sin realizar grandes alardes.

▼ Su variedad no es demasiado elevada.



JUGABILIDAD

▲ Con algo de práctica se consigue controlar el balón.

▲ El perfecto scroll y la movilidad.



GLOBAL



Este nuevo lanzamiento de la compañía Domark es una conversión técnicamente intachable, cuya calidad gráfica hace que parezca un cartucho para los 16 bits. Sin duda, es uno de los mejores arcades de plataformas creados para la siempre sorprendente portátil de Sega.

EL REY DE LA ESCENA

LEGEND OF ILLUSION mantiene la misma línea de su antecesor, LAND OF ILLUSION, relatando de nuevo una de las innumerables aventuras protagonizadas por el famoso ratón Mickey. Acción, excelentes gráficos y una jugabilidad ajustada avalan a este magnífico título para la portátil de Sega.

















CASTILLO DE GOOFSTEIN

El esquema de este juego sufre pocas variaciones con respecto a CASTLE OF ILLUSION y LAND OF ILLUSION, los dos títulos protagonizados por Mickey para esta consola. Nos encontramos, pues, con el típico arcade de plataformas que tiene una infinidad de enemigos. Sin embargo, en este caso el popular ratón no utilizará el salto para librarse de los adversarios, ya que posee un lanzador de habichuelas para dicho propósito. Gráficamente, el juego es una delicia, exceptuando algunos escenarios. La animación de Mickey es impecable, y en algunos momentos parece que ha sido realizada con rotoscopia. Los cinco mundos que deberá recorrer el protagonista están compuestos por un total de nueve fases trepidantes,



EL BOSQUE



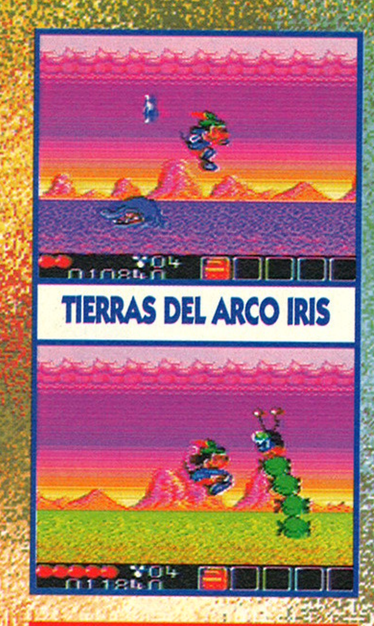


PALACIO DE DUCKINGHAM



RUINAS HUNDIDAS





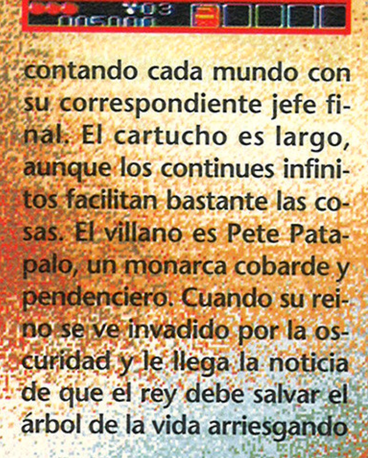






SEGA
SEGA
MEGAS • 4
JUGADORES • 1
VIDAS • 3
FASES • 9
CONTINUACIONES • INFINITAS
PASSWORDS • NO
GRABAR PARTIDA • NO







GRAFICOS

▲ La animación de Mickey es perfecta.

▼ Algunos fondos no tienen elementos decorativos.



MUSICA

▲ Las melodías son extraordinarias para Game Gear.

▼ Aunque pueden llegar a resultar repetitivas.



SONIDO FX

▲ La calidad de este apartado es incuestionable.

▼ Este título tiene escasos efectos de sonido.



JUGABILIDAD

▲ LEGEND OF ILLUSION resulta vibrante.

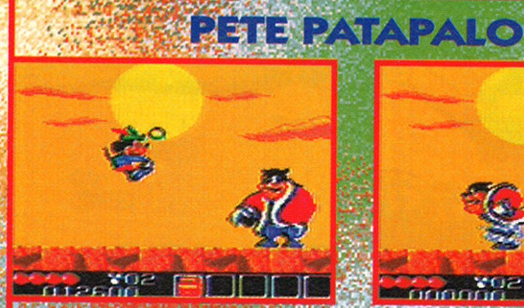
▼ Los continues infinitos otorgan facilidad al juego.



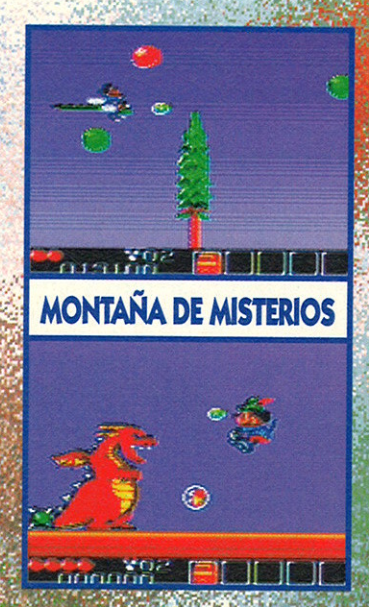
contando cada mundo con su correspondiente jefe final. El cartucho es largo, aunque los continues infinitos facilitan bastante las cosas. El villano es Pete Patapalo, un monarca cobarde y pendenciero. Cuando su reino se ve invadido por la oscuridad y le llega la noticia de que el rey debe salvar el árbol de la vida arriesgando su propia existencia, cede el trono a Mickey. El simpático ratón no dudará en llevar a cabo esta peligrosa aventura. Pero lo que no sabía Pete es que el valiente que concluya con éxito la misión recibirá la corona definitivamente. Es entonces cuando intentará acabar con Mickey. Las melodías resultan agradables y ambientan el desarrollo de una aventura que, con toda seguridad, será bien recibida por todos los usuarios de *Game Gear*.

R. DREAMER

PETE PATAPALO



El eterno adversario de Mickey pretende recuperar la corona eliminando definitivamente al simpático ratón.



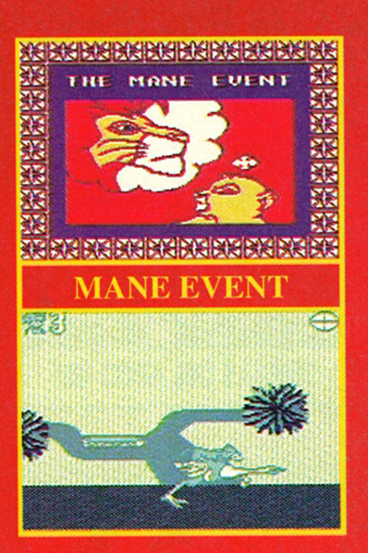


GLOBAL 85

El tercer título de esta saga tiene pocas innovaciones respecto a las dos entregas anteriores. De todas formas, su excelente calidad técnica y la simpatía de los personajes confirman a este nuevo lanzamiento como un candidato seguro a ocupar un lugar de honor en vuestras estanterías.

THE LION KING

PRIDELANDS

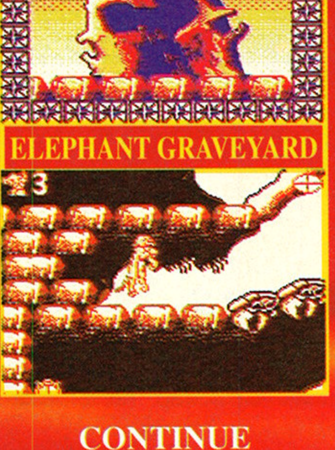


MANE EVENT

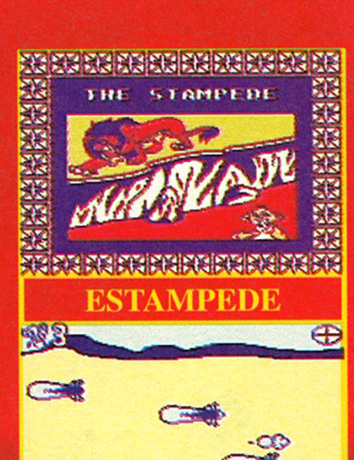
Hay ciertos lanzamientos para los sistemas de 16 bits que, por mucho que nos empeñemos, jamás podrán ser versionados correctamente en las consolas portátiles. THE LION KING, pese a ser un buen juego para lo que se espera de una Game Boy, defraudará bastante a los usuarios que hayan disfrutado con cualquiera de las anteriores entregas de este título.

FIEL AL ORIGINAL





ELEPHANT GRAVEYARD



ESTAMPEDE

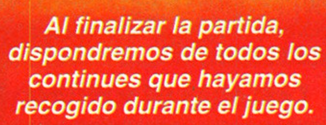




Lo primero que sorprende de este título de **Virgin** es la ausencia del modo *Super Game Boy,* que sí habían incorporado en ALADDIN. Los resultados entonces fueron realmente buenos. Por tanto, no existen razones aparentes para que en esta ocasión se haya prescindido de las ventajas de este periférico. Dejando de lado este punto, destacar que cada una de las nueve fases del juego han sido recreadas con la mayor fidelidad posible, tomando como referencia las magníficas versiones para ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive***. Exceptuando algún que otro barullo gráfico en niveles como Pride Rock, el resto cuenta con una calidad muy convincente en este apartado. Las animaciones de Simba sigue siendo uno de los puntos más fuertes de esta adaptación del clásico de **Disney**. Para tal fin, sus programadores no han tenido más remedio que reducir considerablemente el tamaño de los distintos *sprites* (tanto de Simba como de sus enemigos), recurriendo a crear pequeñas dimensiones en las tres últimas fases, donde controlaremos a Simba una vez que éste ya se ha

CONTINUE





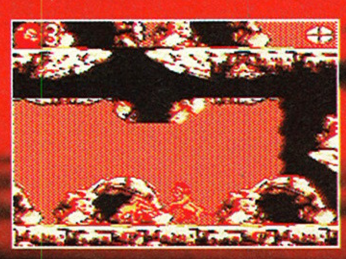
Al finalizar la partida, dispondremos de todos los continues que hayamos recogido durante el juego.

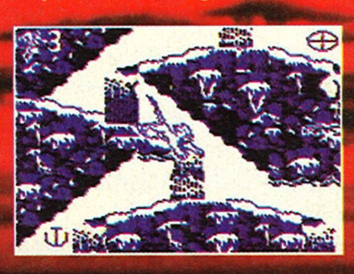
OPCIONES



En el menú de opciones, además de chequear los efectos del cartucho, podremos elegir el nivel.











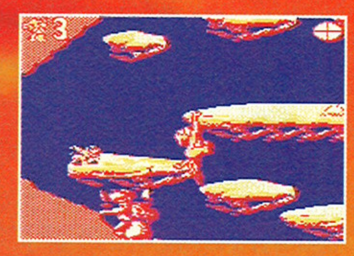
EXILE



GAME OVER

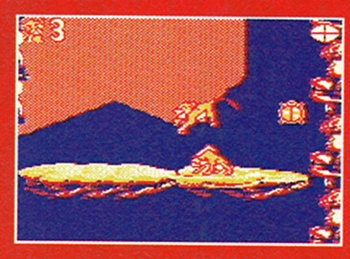


Nueve fases en total deberemos recorrer para finalizar con éxito esta aventura de Disney.





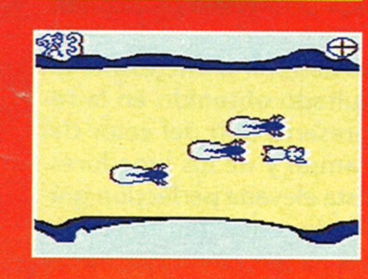
HYENA LAIRS





HAKUNA MATATA

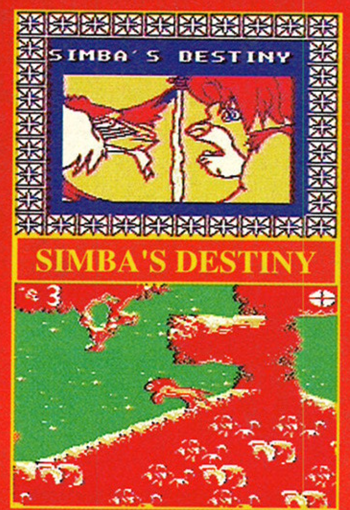




hecho mayor. Las músicas de la película, compuestas por Tim Rice, han sido versionadas correctamente, aprovechando hasta el límite las cortas posibilidades del chip de sonido de ***Game Boy***. Así pues, es preciso reflejar la excelente labor realizada por los programadores de **Virgin**, aunque en ciertos aspectos no han alcanzado las cotas de calidad deseadas. Sin embargo, su jugabilidad es magnífica.



J.C. MAYERICK

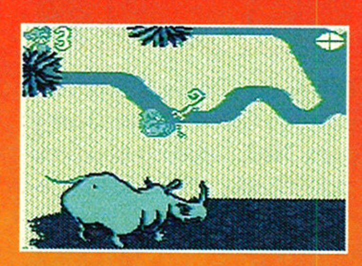


SIMBA'S DESTINY

GRAFICOS

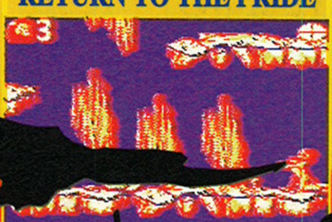


Los programadores de Virgin han realizado una gran labor en el apartado gráfico de este juego.





RETURN TO THE PRIDE





VIRGIN
DISNEY SOFT
MEGAS ◆ 2
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 9
CONTINUACIONES ◆ SI
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ La buena voluntad de los programadores.

▼ No se ha utilizado el Super Game Boy.



MUSICA

▲ Los temas de Tim Rice han sido versionados.

▲ Por tanto, las melodías son muy pegadizas.



SONIDO FX

▼ Es uno de los aspectos más flojos del juego.

▼ Pocos efectos y bastante mal realizados.



JUGABILIDAD

▲ El juego, en general, resulta bastante divertido.

▼ Todo ello pese a que Simba resulta incontrolable.



GLOBAL 85

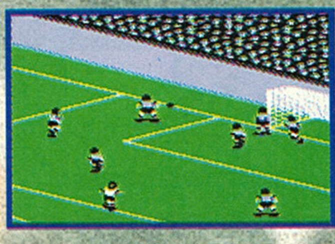
LION KING para Game Boy es un título bien realizado, pero que podía haber dado mucho más de sí. Un mejor control de Simba la posibilidad de utilizar las ventajas de Super Game Boy habrían completado un magnífico cartucho que, de esta manera, falla en algunos aspectos.

¡QUE GRANDE ES EL FUTBOL!

LA CONSOLA PORTATIL DE NINTENDO PARECIA UN ESCENARIO IMPOSIBLE PARA CONVERTIR LA VERSION ORIGINAL QUE APARECIO PARA MEGA DRIVE. SIN EMBARGO, EL GRUPO PROGRAMADOR MALIBU GAMES HA LOGRADO ESTE OBJETIVO EN UN PROGRAMA QUE GANA MUCHOS ENTEROS SI SE DISPONE DE SUPER GAME BOY.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER





LIGA





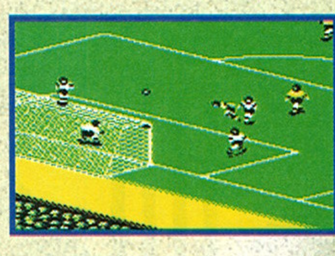
PASSWORDS

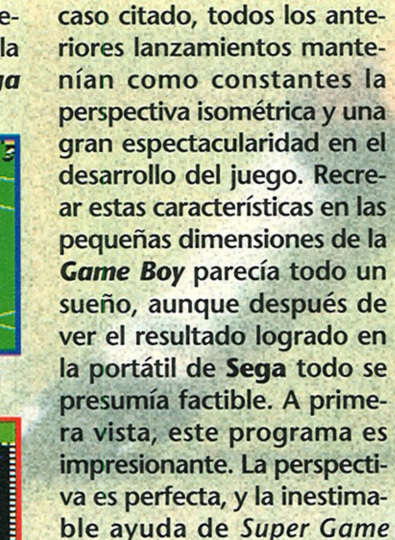


Desde la aparición de FIFA INTERNATIONAL SOCCER en su versión para los 16 bits de **Sega** hace aproximadamente un año y medio, la compañía **Electronic Arts** no ha perdido el tiempo y ha lanzado este título para ***Super Nintendo***, ***Mega CD***, y más recientemente ha aparecido la segunda parte para ***Mega Drive***, sin olvidar la primera entrega para ***Game Gear*** y para ***3DO***. Salvo en el último caso citado, todos los anteriores lanzamientos mantenían como constantes la perspectiva isométrica y una gran espectacularidad en el desarrollo del juego. Recrear estas características en las pequeñas dimensiones de la ***Game Boy*** parecía todo un sueño, aunque después de ver el resultado logrado en la portátil de **Sega** todo se presumía factible. A primera vista, este programa es impresionante. La perspectiva es perfecta, y la inestimable ayuda de *Super Game Boy* permite reproducir fielmente los colores de las banderas. Además, es preciso destacar el interesante resultado obtenido en la representación del color del campo y de los jugadores. Esta elevada perfección gráfica lo convierten en uno de los juegos que mejor rendimiento ha logrado del mencionado periférico. Las opciones, la variedad de equipos, y el número de competiciones también dejan notar el extraordinario cuidado de los programadores en estos aspectos. El cartucho se permite también el lujo de contar con las diferentes posibilidades tácticas y estratégicas, incluidas las sustituciones durante los partidos. Sin embargo, toda esta impresionante lista de logros quedan ensombrecidos cuando nos disponemos a disputar un partido. El *scroll* no tiene la suavidad exigible, pero lo peor de todo es la dificultad para controlar a los jugadores, tanto en ataque como en defensa. Estas circunstancias hacen que el

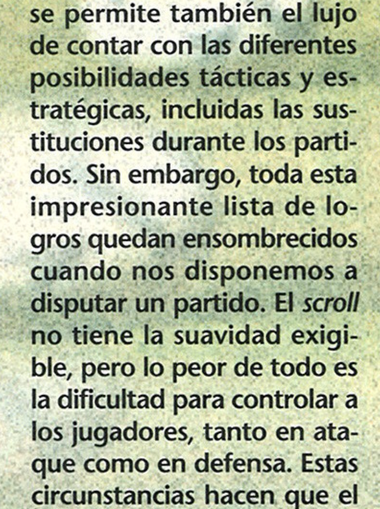
CAMPO











GOL



TORNEO

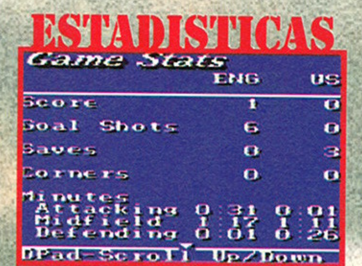




JUGADORES

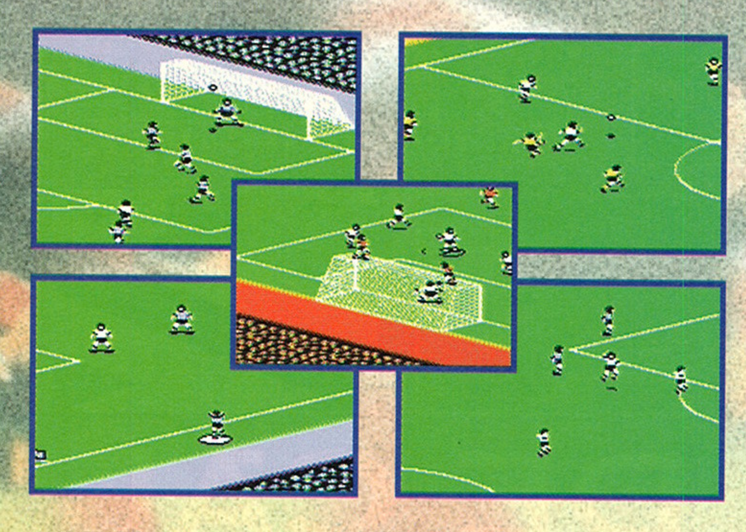


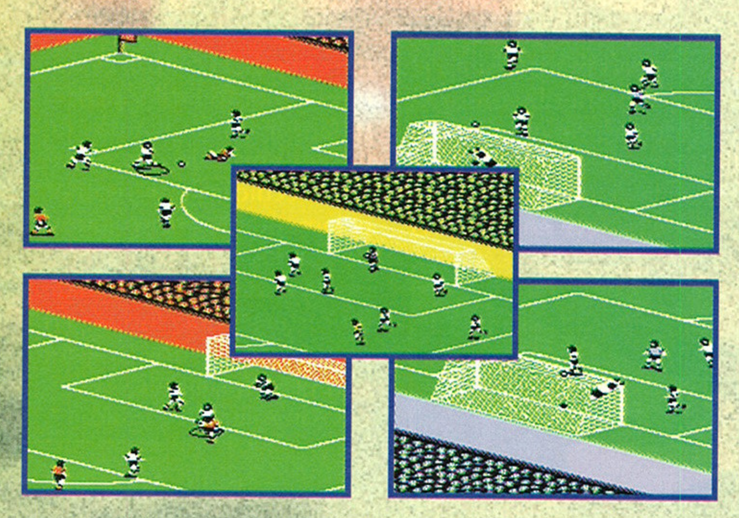
ESTADISTICAS



COPA







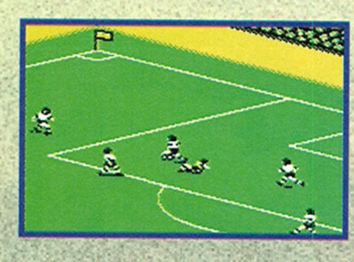


ESTRATEGIA



balón se traslade de un lado a otro del campo sin saber muy bien quién lo controla en cada momento. De este modo, existe una sensación de descontrol continuo. El encomiable esfuerzo realizado en el aspecto técnico se diluye con el limitado nivel de jugabilidad, que convierten en un simple título lo que podía haber sido uno de los mejores simuladores del mercado.

JAVIER ITURRIOZ



OPCIONES

Game Setup

Idioma	Español
Juego	Exhibición
Equipo 1	España
Equipo 2	Argentina
Mitad	4 Minutos



ELECTRONIC ARTS
MALIBU
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
COMPETICIONES ◆ 4
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



▲ Perfecta adaptación de la perspectiva isométrica.

▲ Aprovecha las posibilidades de Super Game Boy.

MUSICA



▲ Utiliza diferentes melodías que el resto de versiones.

▲ Escaso repertorio durante todo el juego.

SONIDO FX



▼ Los sonidos utilizados son muy simples.

▼ La variedad se limita a los pitidos y a los disparos.

JUGABILIDAD



▼ Es muy difícil controlar a los jugadores.

▼ El balón se desplaza sin realizar jugadas ligadas.

GLOBAL

74

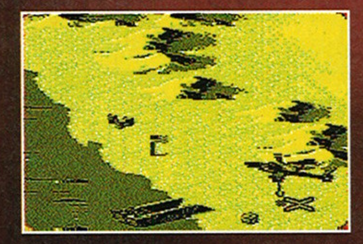
Lo que podía haber sido uno de los cartuchos del año para Game Boy se ha quedado en un programa más. Los motivos son que la perfección gráfica lograda, sobre todo gracias a Super Game Boy, no es corroborada por la limitadísima jugabilidad del cartucho durante los partidos.

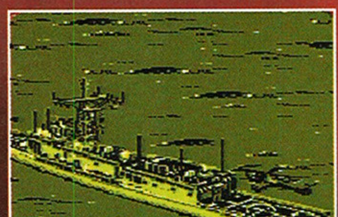


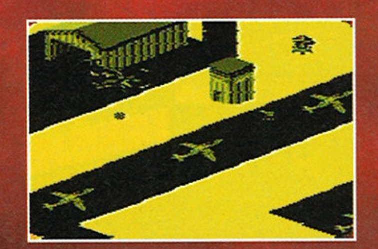


DESERT STRIKE

RETURN TO THE GULF









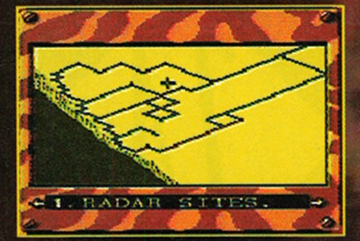
UNA DE CAL

El clásico de **Electronic Arts**, **DESERT STRIKE**, para ***Game Boy***, recoge casi todos los elementos que hicieron famoso a este título. El marco de pantalla es sencillo pero ciertamente atractivo. Las paletas de color destacan únicamente en las intros, que aparecerán entre misión y misión. Sin embargo, la definición de los gráficos (en perspectiva isométrica) es bastante aceptable. Tanto el *scroll* de pantalla como el movimiento de nuestro helicóptero son fluidos, destacando la excepcional animación de la nave en todas las direcciones. El control es tremendamente fácil y permite lanzar distintos tipos de misiles con sólo dos botones. Técnicamente reseñar el lamentable efecto logrado con las explosiones. Este es, sin duda, la única tara de un cartucho que, incluso en el aspecto sonoro, cuenta con grandes alardes técnicos. Un magnífico título.



J.C. MAYERICK

MAPA



MARCO



MENU

COPILOTOS











OCEAN	
OCEAN	
MEGAS	4
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	4
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ Los gráficos están muy bien definidos.

▼ El uso de las paletas de color es deficiente.



MUSICA

▲ La primera melodía, en tono militar, está lograda.

▼ El resto del juego carece de cualquier melodía.



SONIDO FX

▲ Algunos efectos parecen sacdos de la Super NES.

▼ El sonido del rotor no está muy conseguido.



JUGABILIDAD

▲ Es divertido y se controla con total facilidad.

▼ La dificultad del juego es realmente alta.

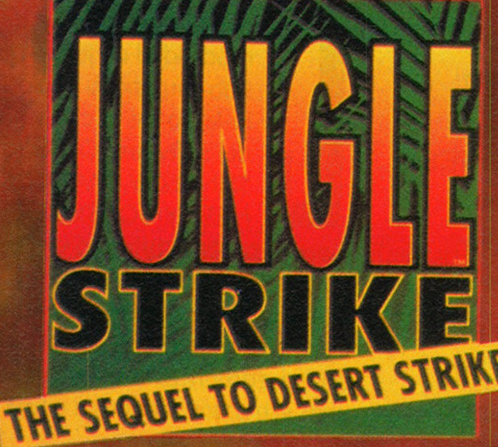


GLOBAL 84

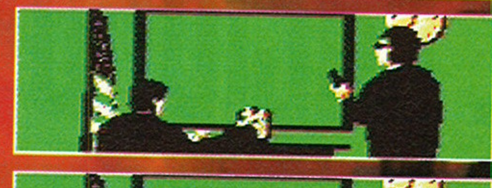
Estamos ante una magnífica adaptación del clásico que Electronic Arts creó en 1992. Ocean nos brinda un título que supera en calidad, sorprendentemente, a JUNGLE STRIKE. Diversión y extraordinarios resultados técnicos es lo que nos brinda este gran cartucho.

Y OTRA DE ARENA

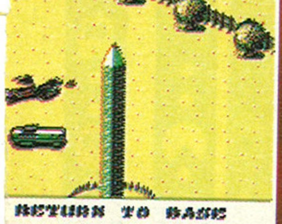


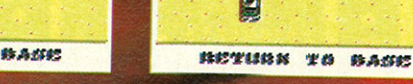








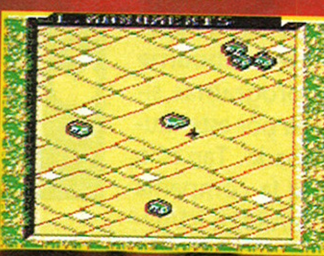




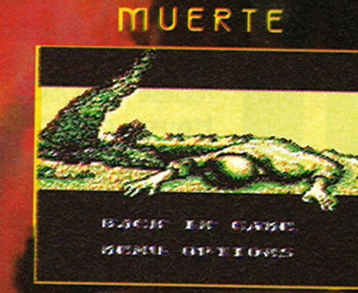
COPILOTO

MIKE SIERRA A.K.A. MR 3D.
STILL SMELLS LIKE THE ACADEMY. MR 3D IS GREAT WITH THE WINCH, BUT CANNOT HIT A WHITE WHALE ON A BLACK BACKGROUND.

MAPA



MUERTE



Después de ver las excelencias de DESERT STRIKE, muchos podían pensar que su secuela tendría, por lo menos, la misma calidad. Tremendo error. Las animaciones han sido estropeadas considerablemente, privando a nuestro helicóptero de las fluidas y suaves animaciones con que contaba en la anterior entrega.

Para colmo de males, los gráficos se quedan en mediocres, dejando demasiadas zonas de pantalla vacías (salvo alguna que otra sencilla textura). Las músicas, por último, no tienen nada que ver con la atractiva melodía que exhibe DESERT STRIKE. Además, los efectos sonoros son pobres. Una lástima.

J.C. MAYERICK

OCEAN
OCEAN
MEGAS ♦ 2
JUGADORES ♦ 1
VIDAS ♦ 3
FASES ♦ 6
CONTINUACIONES ♦ INFINITAS
PASSWORDS ♦ SI
GRABAR PARTIDA ♦ NO

GRAFICOS

▼ Interesantes, pero no dan el resultado deseado.
▼ Se ha prescindido de Super Game Boy.



MUSICA

▼ Se reduce a la melodía inicial de la presentación.
▼ No se puede comparar con la primera entrega.



SONIDO FX

▼ Pobre, como el resto del juego.
▼ Parecen sacados de un videojuego de los años 70.



JUGABILIDAD

▲ Es lo único que salva a este título. Al menos resulta un poco jugable.
▼ El resto es mejor no comentario.



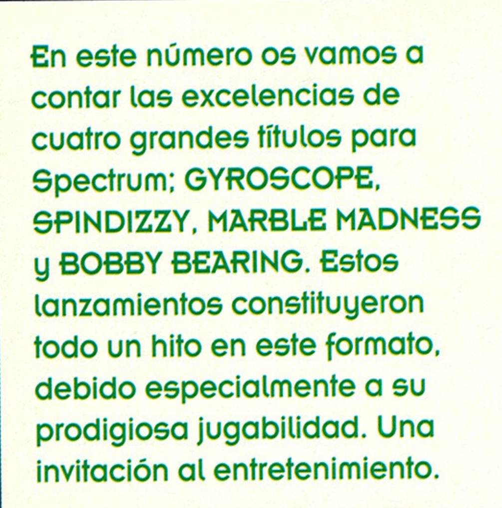
GLOBAL 74

Gráficos pasables, pobres animaciones, dificultad elevada y una jugabilidad escasa para un título que no se lo merecía. Después de ver la excelencias de DESERT STRIKE, no comprendemos como Ocean puede cometer el error de lanzar al mercado una continuación tan flojita.





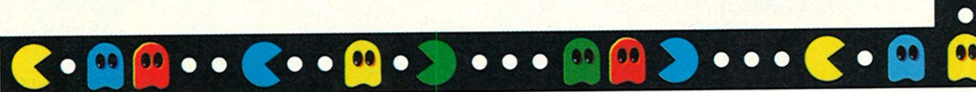
SALTO DE CALIDAD



En este número os vamos a contar las excelencias de cuatro grandes títulos para Spectrum: GYROSCOPE, SPINDIZZY, MARBLE MADNESS y BOBBY BEARING. Estos lanzamientos constituyeron todo un hito en este formato, debido especialmente a su prodigiosa jugabilidad. Una invitación al entretenimiento.

Los cuatro títulos de este número forman parte de una modalidad de juego que ha sido muy poco explotada a lo largo de la corta historia del software. GYROSCOPE, SPINDIZZY, MARBLE MADNESS Y BOBBY BEARING, especialmente el primero y el último, son los máximos exponentes del significado de la palabra jugabilidad. Controlar una peonza o una bola por unas pendientes impresionantes y unos estrechos caminos a cuyos lados no hay más que el vacío, puede resultar una de las mejores diversiones que uno puede encontrar en un videojuego. Desde que en 1986 apareciese GYROSCOPE de **Melbourne House**, muy pocos programas siguieron la pauta creada por este título, pese al éxito cosechado. Tan sólo SPINDIZZY (1986) de la compañía **Electric Dreams** y MARBLE MADNESS (1988), también de **Melbourne House**, probaron suerte en un género complicado de realizar pero que, con unos buenos resultados, lograba grandes dosis de jugabilidad. Por último, y ya a última hora (1986), BOBBY BEARING de **The Edge** apareció en el mercado mostrando unas carcaterísticas técnicas sorprendentes, que llegaban a su máxima expresión en el apartado de las leyes físicas, tales como la gravedad y la inercia. Para acabar con esta breve introducción, mencionar que para el próximo mes os tenemos preparada una pequeña sorpresa en esta sección, ya que aparcaremos temporalmente el formato *Spectrum*, que hasta ahora, había sido el sistema exclusivo, para lanzarnos a nuevas aventuras lúdicas.

J.C. MAYERICK



BOBBY BEARING • 1986 •

MARBLE MADNESS • 1988 •

SPINDIZZY • 1986 •









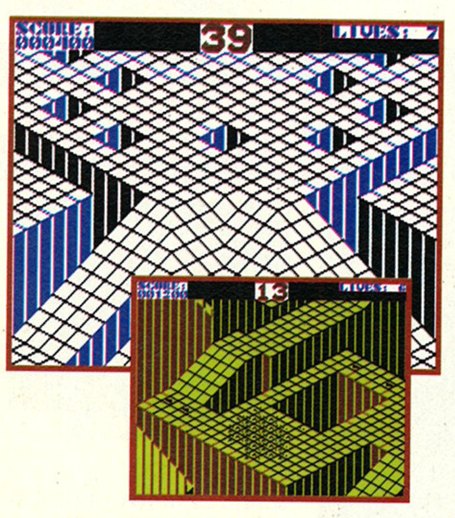
GYROSCOPE

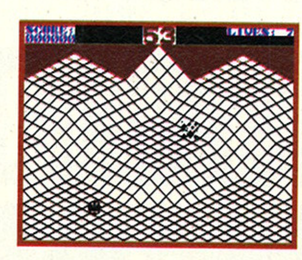


COMPAÑÍA: Melbourne House ◆ PAÍS: Reino Unido
AÑO: 1986 SOPORTE: Spectrum

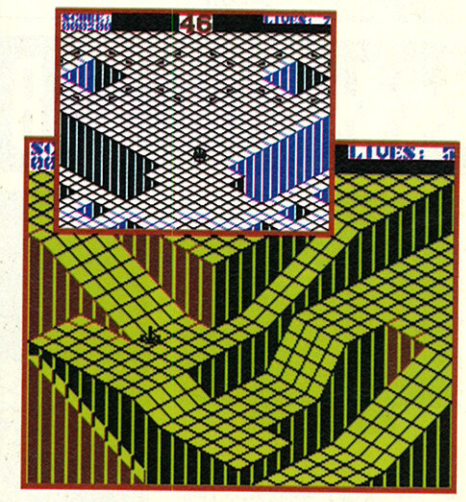
El primer título en utilizar este sistema de juego fue **GYROSCOPE** de la compañía **Melbourne House** que, pese a ser pionero en este campo, jamás fue superado en jugabilidad por ninguno de sus sucesores. Su secreto radicaba en el magnífico movimiento de la peonza y en su ajustada dificultad, que había sido regulada convenientemente para que el jugador superase sin excesivas dificultades las primeras pantallas. El desarrollo del juego, por otro lado, copiaba casi al milímetro el de una clásica coin op que **Atari** había lanzado hace poco tiempo, y que la propia **Melbourne House** se encargaría de versionar posteriormente para ***Spectrum***. Su nombre era MARBLE MADNESS. Así, debíamos competir contra el tiempo, a la vez que se nos obligaba a cuidar que las peonzas no cayesen por los precipicios situados a los lados de los circuitos.

Con todos estos elementos, podemos afirmar rotundamente que **GYROSCOPE** fue, y sigue siendo, el mejor juego de este género jamás diseñado. Y todo ello pese a ser creado en los primeros años de la década de los ochenta. Simplemente genial.









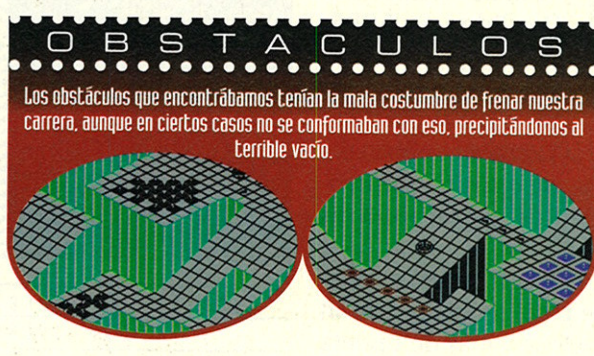
PERSPECTIVA

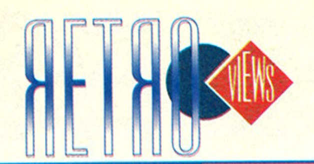
Además de contar con una perspectiva bien conseguida, es el único de los juegos de este número que no se limitaba a pantallas monocromas. Incluso, utilizaba sombras.



OBSTACULOS

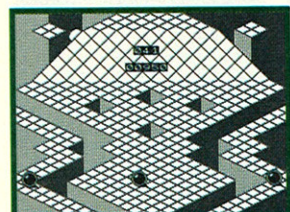
Los obstáculos que encontrábamos tenían la mala costumbre de frenar nuestra carrera, aunque en ciertos casos no se conformaban con eso, precipitándonos al terrible vacío.

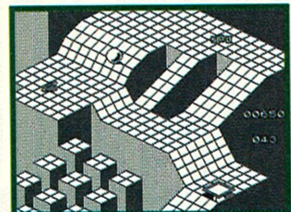


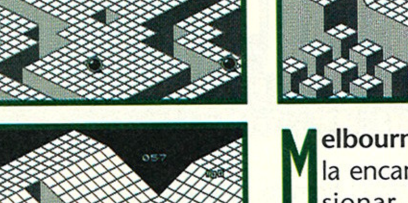


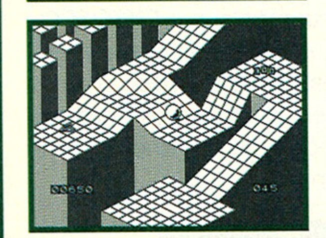
Si deseas recordar algún título en especial (sea el formato que sea) o simplemente aportar algún dato de interés, escribe a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12 - 28009 Madrid - SECCION RETROVIEWS

MARBLE MADNESS

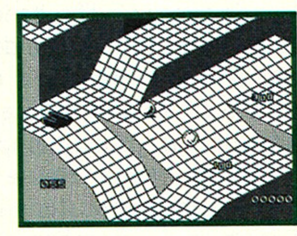


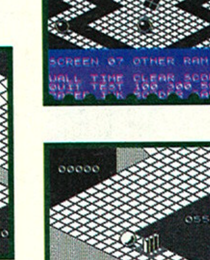




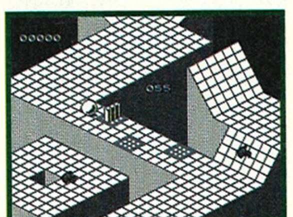


Melbourne House fue la encargada de versionar, en 1988, la adaptación del clásico de **Atari**, pese a haber lanzado previamente al mercado un juego semejante sin ningún tipo de licencia (GYROSCOPE). El resultado no fue todo lo bueno que cabía desear, fallando en el apartado de las animaciones, que quedaba muy lejos de parecerse a la realidad. A favor encontrábamos la incorporación de un modo de edición, en el que podíamos diseñar nuestro propios circuitos con una facilidad sorprendente.



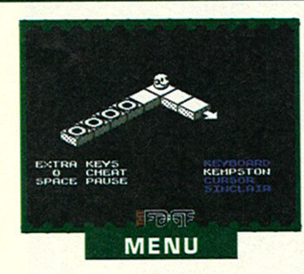


EDITOR

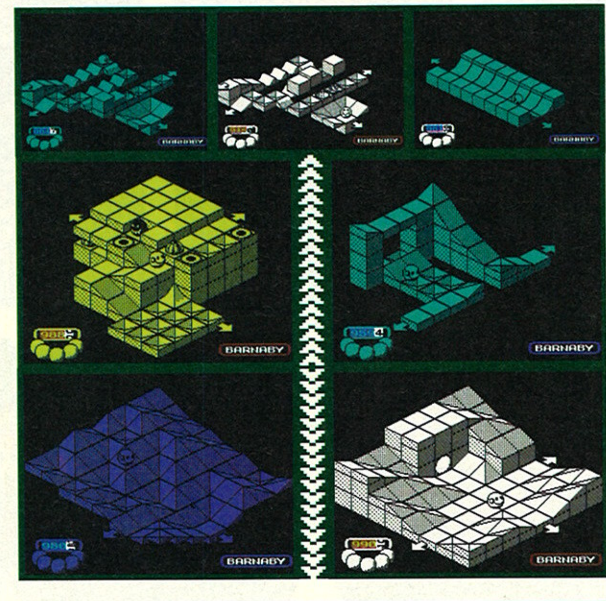


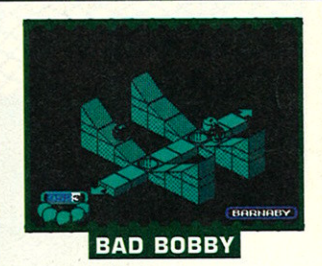
COMPAÑIA: Melbourne House · PAIS: Reino Unido
AÑO: 1988 · SOPORTE: Spectrum

BOBBY BEARING



MENU

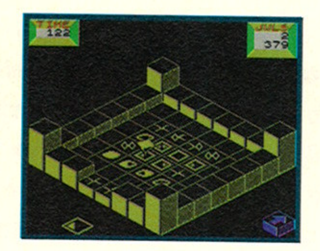




BAD BOBBY

Este título, lanzado por **The Edge** en 1986, fue el mejor juego técnicamente hablando. Efectos como la gravedad y la inercia alcanzaban cotas de realismo sorprendentes, destacando las magníficas animaciones de Bobby. En el personaje protagonista se habían utilizado más de sesenta *sprites* distintos. El mapeado era muy extenso, lo que no fue obstáculo para que el juego contase con un acabado increíble en el apartado gráfico. Un magnífico título de la compañía británica que, debido a la tardanza de su lanzamiento, no pudo encontrar un competidor a su misma altura.

COMPAÑIA: The Edge · PAIS: Reino Unido
AÑO: 1986 · SOPORTE: Spectrum





COMPAÑIA: Electric Dreams PAIS: Reino Unido
AÑO: 1986 SOPORTE: Spectrum

Uno de los mayores éxitos cosechados por la compañía británica **Electric Dreams** fue, sin duda, **SPINDIZZY.** A su extenso, casi infinito, mapeado había que unirle la perfecta animación con la que contaban cada uno de los tres artefactos que podíamos manejar (una bola y dos tipos distintos de peonzas). A estos objetos se les había aplicado gravedad e inercia para dotar al juego de una mayor dosis de realismo. Los gráficos, pese a ser bastante simples en su idea original, proporcionaban una calidad bastante alta, resultando muy meriotorios si tenemos en cuenta las dimensiones del mapeado. El único falo de este título radicaba en uno de los aspectos más importantes: la jugabilidad. Disfrutar con este **SPINDIZZY** en las primeras partidas era todo un placer, pero cuando ya nos conocíamos de memoria gran parte de las pantallas, nos dábamos cuenta de que conseguir el objetivo encomendado (recoger diamantes) era imposible. Con todo, **SPINDIZZY** cosechó un éxito sin precedentes.

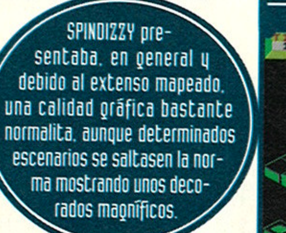
MENU

En el menú encontrábamos las opciones necesarias para elegir el tipo de control deseado, mientras que en la opción de mapa podíamos ver una vista superior de lo que era el mundo en el que nos movíamos.

MAPA



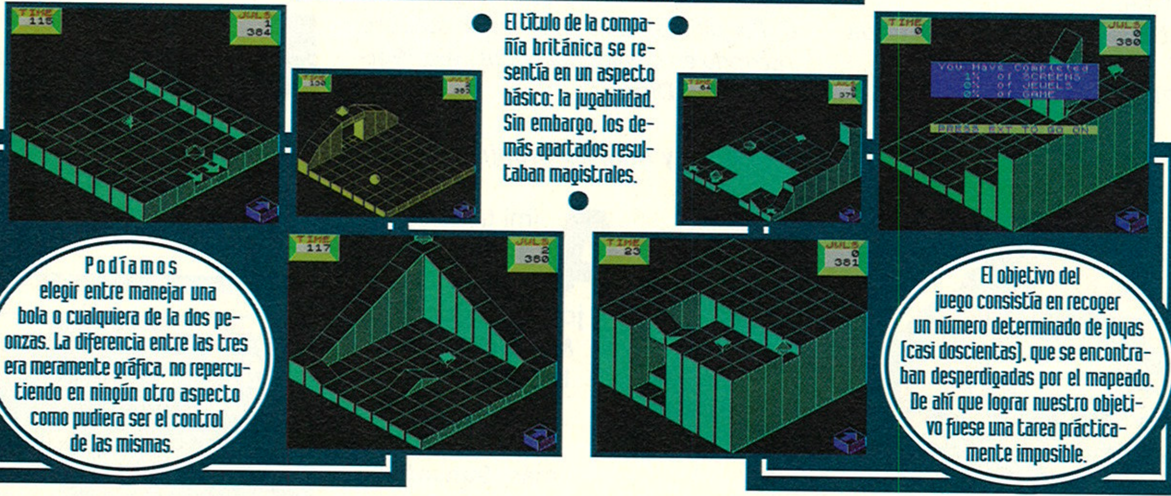
PERSPECTIVA



SPINDIZZY presentaba, en general y debido al extenso mapeado, una calidad gráfica bastante normalita, aunque determinados escenarios se saltasen la norma mostrando unos decorados magníficos.

ISOMETRICA





El título de la compañía británica se resentía en un aspecto básico: la jugabilidad. Sin embargo, los demás apartados resultaban magistrales.

Podíamos elegir entre manejar una bola o cualquiera de la dos peonzas. La diferencia entre las tres era meramente gráfica, no repercutiendo en ningún otro aspecto como pudiera ser el control de las mismas.

El objetivo del juego consistía en recoger un número determinado de joyas (casi doscientas), que se encontraban desperdigadas por el mapeado. De ahí que lograr nuestro objetivo fuese una tarea prácticamente imposible.

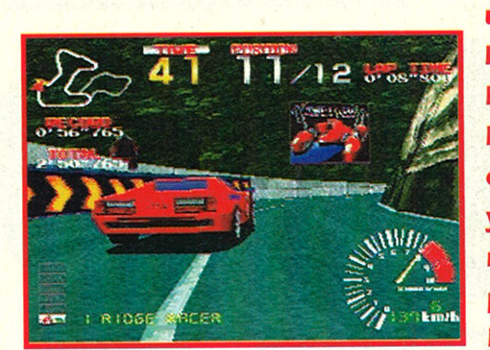
LINEA

Vaya jaleo que se está montando con la irrupción de las nuevas consolas. Es curioso que muchos de vosotros estéis pensando ya en ellas, aunque sea a largo plazo. Si queréis saber algo más de este tema o del que sea, no dudéis en mandar vuestras cartas a SUPER JUEGOS, C/ O´Donnell 12, 28009 Madrid. No os olvidéis de poner en una esquina para THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

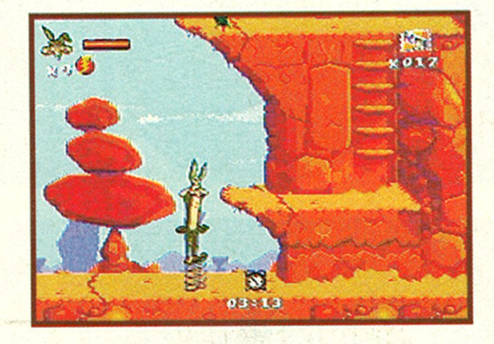
El otro día fui al quiosco y descubrí un par de revistas dedicadas a las nuevas consolas. Creo que todo el mundo ha perdido el sentido. No creo que la oferta de estas revistas coincida con el tipo de información que demandamos los usuarios de consola, mucho más unidos a los 8 bits y a los 6 bits que a otro tipo de sistemas futuristas. Manuel Díaz Gómez, Oviedo.

Creo que estás en lo cierto. Las nuevas revistas que comentas, por muy rimbombantes que sean sus nombres, no aportan demasiado al usuario de consolas. Personalmente pienso que vale mucho más un reportaje bien hecho sobre RIDGE RACER o TOH SHIN DEN que leer una opinión sobre la oferta y demanda del mercado o sobre el paraíso multimedia. Resulta cómico.



DIBUJOS ANIMADOS

*Me encantan los dibujos animados y en especial los de **Disney** y los de la **Warner.** Tengo una **Mega Drive** y dinero para comprarme dos juegos. Aconséjame:*
1) ¿Qué tal está ROAD RUNNER?, ¿es verdad que es fantástico?
2) ¿RABBIT RAMPAGE saldrá alguna vez para mi consola?
3) ¿MORTADELO Y FILEMON tienen algún videojuego?
4) ¿Y SUPERLOPEZ?



5) ¿TINY TOON ALL STARS de qué va?
*6) Por último, ¿cuál es el mejor cartucho inspirado en dibujos animados de la **Warner** o **Walt Disney**?*

Meli y Ana, La Granja (Segovia)

A mi también me gustan: 1) Es uno de los mejores juegos para **Mega Drive** de dibujos animados.
2) De momento no hay nada. Además, **Sunsoft** no suele hacer los mismos juegos para distintas consolas (excepto AERO o ZERO).
3) En consola no, pero en mi añorado ***Spectrum*** hubo dos. Uno alemán muy malo, y uno español buenísimo (no es patriotismo barato).
4) Ojalá, SUPERLOPEZ siempre ha sido mi preferido. No creo que salga jamás.
5) Es un cartucho deportivo con los personajes de la **Warner** como jugadores.
6) ALADDIN me parece maravilloso.

LUCHA SUPER NINTENDO

Hola The Scope, espero que algún día una revista se digne a publicar una de mis numerosas cartas:
*1) ¿Qué juego de lucha me aconsejarías para **Super Nintendo**, SAMURAI SHODOWN o FATAL FURY SPECIAL?*
2) ¿Qué juegos de fútbol van a salir para



DIRECTA

CON THE SCOPE



Super Nintendo? Aconséjame uno de ellos.
3) ¿Qué consola estará mejor, ***Ultra 64*** *o* ***PlayStation****?, ¿cuál tendrá mejores títulos?, ¿cuándo llegarán y cuánto costarán?*
4) ¿Para cuándo AKIRA en ***Super Nintendo****?, ¿qué tal estará?*
P.D: Sois los mejores y por eso nunca me rendiré.

Angel Torres Carrera, Santander.

Tus deseos cumplidos. 1) La saga de los hermanos Bogard nunca ha sido de mi agrado, por lo que me inclino por SAMURAI SHODOWN.
2) CAPCOM SHOOT-OUT está a punto de salir y es mi preferido. INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER de **Konami** está a su mismo nivel. Los dos mejores juegos de fútbol de todos los tiempos.
3) Cuando sea un hecho la consola ***Ultra 64,*** podremos compararlas. De momento sólo podemos disfrutar con ***PlayStation*** y ***Saturn.***
4) Es el típico cartucho que lleva más de un año anunciándose y no acaba de llegar nunca. La compañía que lo ha programado tiene una más que dudosa reputación.

EL TERMOMETRO

CALIENTE:

- La batalla entre Saturn y Playstation.
- Los lanzamientos para Game Gear.

TEMPLADO:

- Atari Jaguar llega por fin a España. ¿Quién dijo que no?
- La ausencia de buenos platformas.

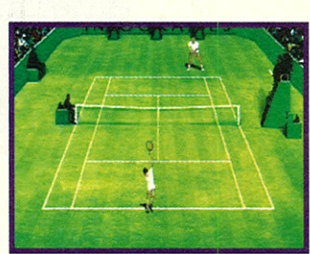
FRIO:

- La última generación de revistas de alta tecnología.
- La devaluación de la peseta aumentará el precio de los cartuchos.

EL FUTURO DEL CDI



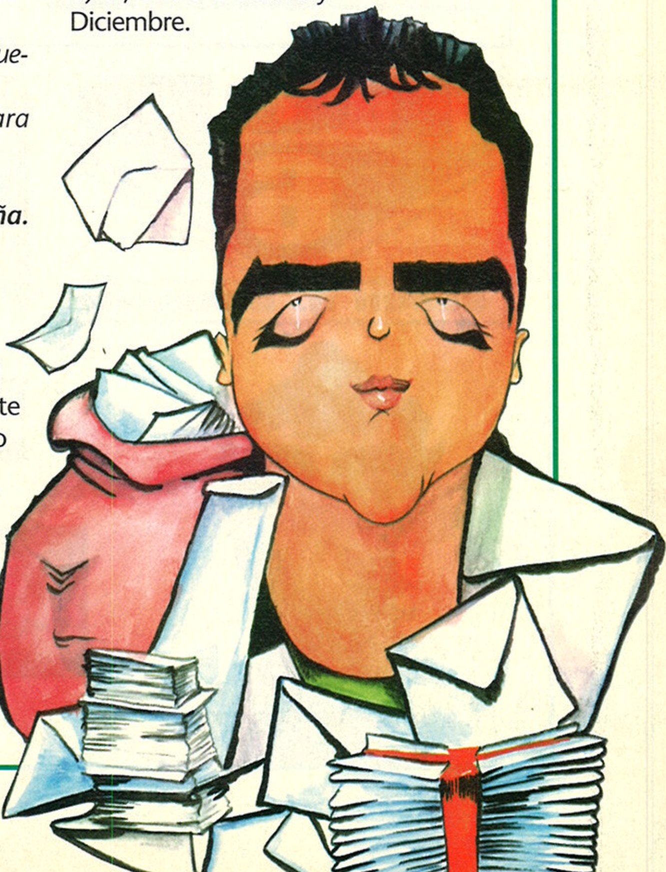
Soy un seguidor de vuestra revista, ya que sois la única que habláis con seriedad del ***CDi.*** *Me compre ESCAPE FROM CYBERCITY que, aunque lo ponéis entre los cinco mejores, no me llegó a convencer. Mis preguntas son:*



1) ¿Tienes algún truco para ESCAPE FROM CYBERCITY?
2) ¿Le ves futuro al ***CDi?***
3) ¿Se asentará en el mercado español?
4) ¿Es cierto que se van a empezar a sacar películas en español?
5) ¿BURN: CYCLE da muchas horas de juego o tan sólo dos como el virus?
6) ¿Va a salir CREATURE SHOCK para ***CDi****?, ¿cuándo?*

Vicente Orjales, La Coruña.

No estoy de acuerdo contigo respecto a ESCAPE FROM CYBERCITY. Tengo gratísimos recuerdos de ese juego. El ***CDi*** ha sido el gran olvidado durante muchos años. No cabe duda, pero creo que la gente de la compañía **Philips** ha comprendido perfectamente lo que tiene entre manos, y actualmente le está dando el apoyo que merece.
1) No, sólo te recomiendo que utilices el ratón.
2) Yo creo que tiene un gran futuro, en especial por su carácter multimedia, que es toda una realidad y no una palabreja publicitaria.
3) Eso no lo sabe absolutamente nadie. Tiempo al tiempo.
4) Sí, y un montón de títulos.
5) Es una aventura y, como tal, el tiempo de acabártela dependerá de tu destreza, habilidad e imaginación. Tienes probablemente para más de dos horas de juego.
6) Sí, entre Octubre y Diciembre.



WARPOZONE

Ya no valen excusas. Rescata del baúl de los recuerdos aquel juego que enterraste por ser demasiado difícil, y déjame que le dé una segunda oportunidad. No pierdas las esperanzas.

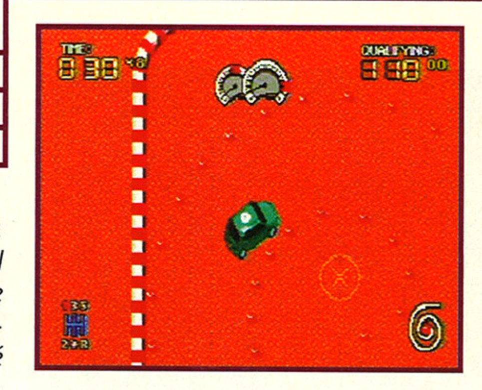


Hola The Scope. Vivo en Madrid y tengo un juego que me trae de cabeza, POWER DRIVE para ***Mega Drive****. Cuando llego hasta la tercera etapa del rally de Suecia me atasco. En esta etapa, como muy bien pone en las instrucciones, tienes que pasarla sin tocar ningún cono. El problema está en que no sé cómo llegar a la salida sin tocar esos conos. Ayúdame, por favor. También quería preguntarte por qué si al principio de esta etapa te paras donde pone STOP, en la parte inferior de la pantalla aparece un Escort Cosworth. ¿Qué significa eso?, ¿tengo que parar ahí o pasar de largo? Por último, ¿me podrías dar todos los passwords de todos los rallyes? No te olvides de mí, estoy totalmente desesperado.*

David Ranalejo Goicoechea, Madrid

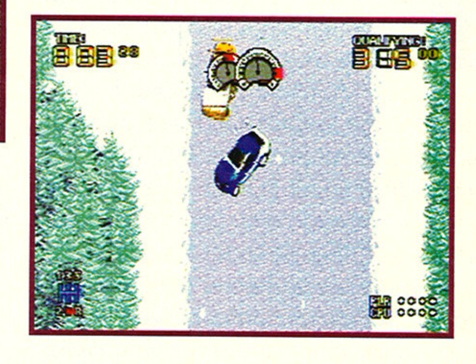






En el caso de la prueba de los conos, primero está el STOP en el que hay que parar el coche hasta que el comisario levante la bandera. Respecto a lo del Escort Cosworth no te preocupes, ya que no significa nada de nada. Aparte de lo de los conos, hay una prueba de aparcamiento en la que tu coche debe quedar completamente inmóvil tras una maniobra marcha atrás. De nuevo, hasta que no levante la bandera la prueba no estará superada. No te puedo dar todos los passwords, sólo algunos que te serán más que útiles:

1) NKWFDR9O3CV25T-S
2) YPM3Q51YX3DP6DJS



TOP 6 SEGUN R. DREAMER





SUPER NINTENDO

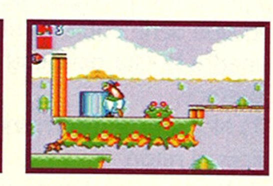


INT. SUPER STAR SOCCER

GAME GEAR
FATAL FURY SPECIAL

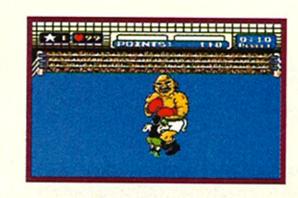
MASTER SYSTEM
ASTERIX

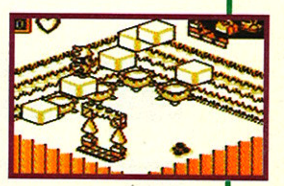




NES
PUNCH OUT

GAME BOY
MONSTER MAX





MEGA DRIVE



EARTHWORM JIM



THE REAL GAMEMASTER

por THE ELF

Si el número anterior os asombrásteis con los títulos de PlayStation, esperad a dirigir vuestras miradas al mejor juego de Saturn aparecido hasta la fecha, PANZER DRAGOON. Este shoot'em up, realizado por Andromeda, se convertirá en un juego de culto para Sega Saturn. Los amantes de PlayStation gozarán con TWIN BEE PUZZLE y KING'S FIELD.

SEGA SATURN
PANZER DRAGOON

SEGA ANDROMEDA
JAPON
CD ROM

La calidad del software para *Saturn* toma un nuevo rumbo con el lanzamiento de **PANZER DRAGOON.** Parece que la cosa se anima y pronto tendremos la oportunidad de disfrutar con GOKUJOU PARODIUS, ASTAL, RAIDEN PROJECT, VIRTUA HYDLIDE o DAYTONA USA. Para hablar de **PANZER DRAGOON** me gustaría recordar un par de títulos que por su similitud y calidad podrían compararse perfectamente, salvando las distancias temporales, con este gran *shoot'em up* realizado por **Andromeda:** DRAGON STRIKE de **S.S.I.** y UNREAL de **Ubi Soft**, ambos para *Amiga.* **Andromeda** se ha encargado de re-

FINAL BOSSES



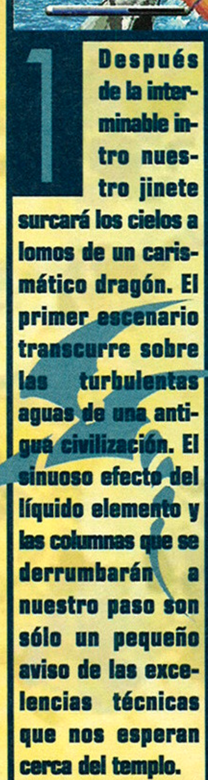


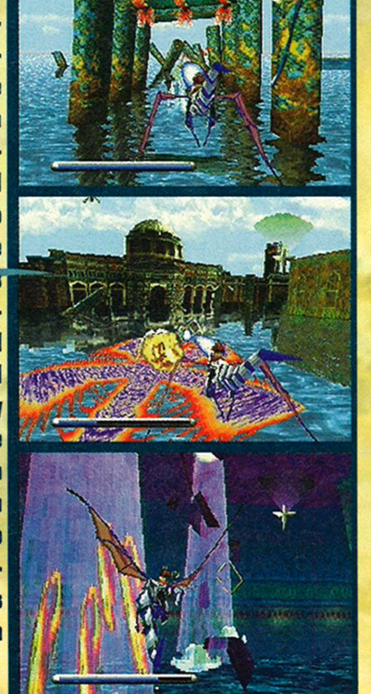






FASE





1

Después de la interminable intro nuestro jinete surcará los cielos a lomos de un carismático dragón. El primer escenario transcurre sobre las turbulentas aguas de una antigua civilización. El sinuoso efecto del líquido elemento y las columnas que se derrumbarán a nuestro paso son sólo un pequeño aviso de las excelencias técnicas que nos esperan cerca del templo.

alizar uno de los mundos tridimensionales más perfectos vistos en un videojuego. Para ello no ha escatimado esfuerzos técnicos y, junto al genial colorido y la perfecta utilización del *texture mapping,* habría que hacer mención a la suavidad de movimientos. **PANZER DRAGOON** posee siete largas fases con su Final Boss incluido. El desarrollo, el mapeado y los enemigos finales nos recuerdan a STAR FOX, aunque se han añadido cuatro puntos de vista y la posibilidad de realizar *zoom-in* y *zoom-out* con el dragón. Destacar también la maravillosa intro del juego.

FASE



2

Una vez destruido el primer Final Boss, nuestra pareja voladora cambiará el acuático escenario de la primera fase por un inmenso desierto donde sufriremos continuos ataques por parte de la fauna del lugar. Tendremos que explotar los cuatro ángulos de visión si queremos llegar con vida al interior de la cueva. Fuera de este complejo cavernario nos espera otro enemigo final.

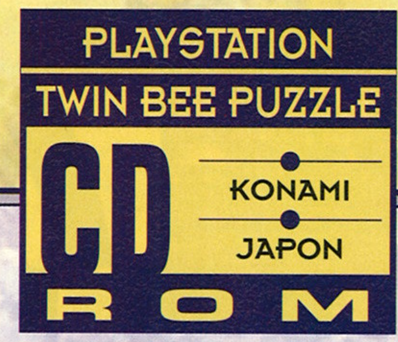
THE REAL GAMEMASTER

PLAYSTATION
TWIN BEE PUZZLE
CD ROM — KONAMI — JAPON



Konami irrumpe de nuevo en el mercado japonés con **TWIN BEE PUZZLE**, una genial adaptación del legendario e inolvidable SUPER PUYO PUYO. La calidad gráfica salta a la vista e incluye geniales, aunque esporádicas, animaciones de los protagonistas del juego. Otro sobresaliente para el audio que invade nuestros sentidos con esas increíbles partituras de **TWIN BEE**, con la que ya pudimos disfrutar en los cartuchos para ***SNES***. La jugabilidad se convierte en el máximo atractivo de este título, sobre todo si compartimos nuestras emociones con otro ser humano. Otro notable para el segundo ***CD*** de negro reverso de **Konami**, que pronto sorprenderá con el esperado CASTLEVANIA para ***PlayStation***.

DEMOS



MAPA



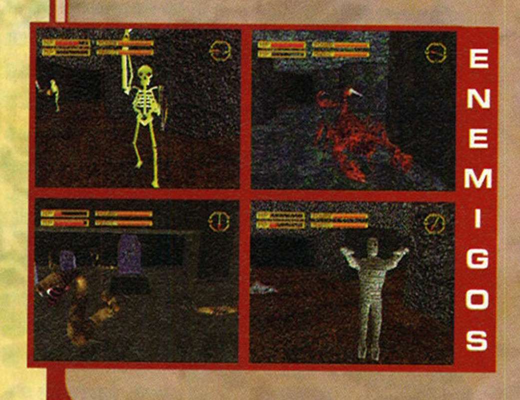
MAGIAS

ELECCION

PLAYSTATION
KING'S FIELD
CD ROM — SOFTWARE INC. — JAPON



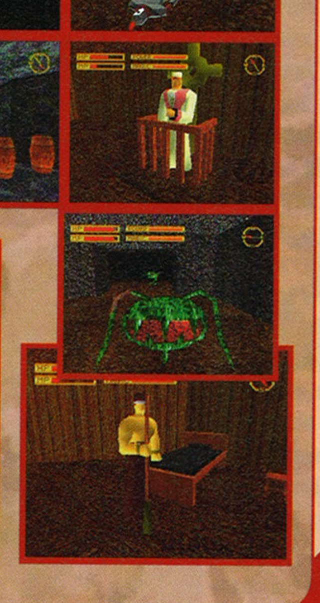
La perspectiva de este nuevo juego de rol desarrollado por **Software Inc.**, bautizado como CRYSTAL DRAGON en su etapa de desarrollo, es similar a la ya observada en KILEAK THE BLOOD, CRIME CRACKERS o SPACE GRIFFON V9, todos ellos para ***PlayStation***. La suavidad de movimientos es digna de elogio, así como la mayoría de sus personajes y enemigos. El hecho de que **KING'S FIELD** sólo posea texto y diálogos en japonés limita su jugabilidad, pero la calidad de todos sus apartados le convierten en un título interesante. Sólo un fallo: las texturas del mapeado.

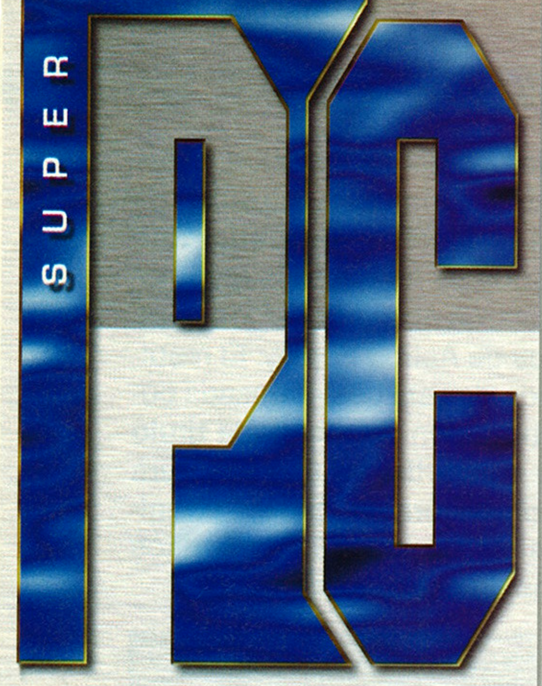


ENEMIGOS

CLERIGO







Este mes SUPER PC le ofrece el disco de la renta 94, para que le resulte más sencilla la declaración, y un CD-ROM con ocho juegos completos y los mejores programas multimedia de la empresa Microsoft. Además le indicamos como puede renovar su viejo ordenador con los nuevos chips OverDrive de Intel y mucho mas...

ORDINARIA • SIMPLIFICADA • PATRIMONIO •
GRATIS DISQUETE RENTA 94

SUPER PC
Nº23 ■ ABRIL 1995 ■ 875 PTAS.
GRUPO ZETA

ESPECIAL
Enciclopedias
ANALISIS DE LOS MEJORES PROGRAMAS

CD-ROM DE REGALO
DEMOS DE LOS PROGRAMAS DE LA COLECCION MICROSOFT HOME Y 8 JUEGOS ENTERTAINMENT

PerfectOffice
MUCHO MAS QUE UN PAQUETE INTEGRADO

Blaster RT 300
TRANSFORME SU PC EN UN ESTUDIO DE VIDEO

Woodruff
LA AVENTURA MAS ALOCADA DE SIERRA

OVERDRIVE
Estrene ordenador con sólo cambiar el chip

REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES PERSONALES

SUPER TRUCOS

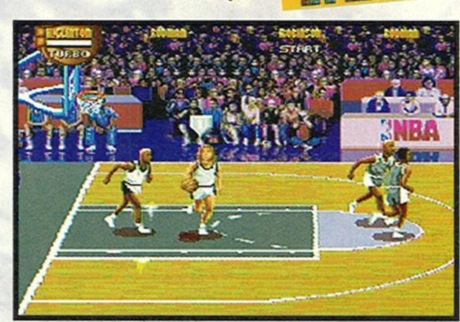
NBA JAM T.E.

Passwords, menús secretos, vidas infinitas e inmunidad, ¿quién da más? Con esta inestimable ayuda ya no tendréis que molestaros ni en buscar los códigos de Action Replay. El resultado de esta desinteresada colaboración es que cada título se convertirá en una aventura incomensurable, que os permitirá alcanzar los más recónditos secretos de estos lanzamientos.

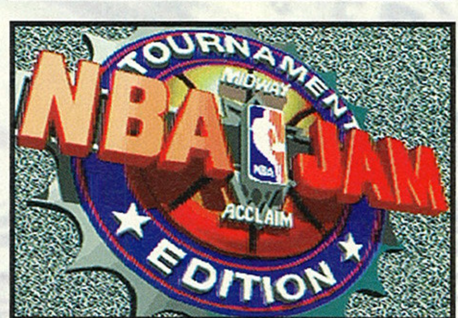
SNES - MEGA DRIVE

• • PERSONAJES SECRETOS • •

Al igual que en la anterior entrega de este sensacional cartucho de baloncesto, nos encontramos con la posibilidad de jugar con celebridades como Clinton, su mujer o el mismísimo príncipe Carlos de Inglaterra. Acudid a la pantalla donde inscribís las iniciales de vuestro equipo y realizad las siguientes combinaciones:
Bill Clinton: C(A+Start), I(B), C(B+Start).
Prince Charles: R(B+Start), O(A+Start),Y(B).
Hilary Clinton: H(B), C(B+Start),espacio(B).
Jazzy Jeff: J(Y+Start), A(A+Start), Z(A+Start).
Larry Bird: B(A+Start), R(Y+Start), D(A+Start).
Mascor Gorilla: G(B), O(B+Start), R(B+Start).





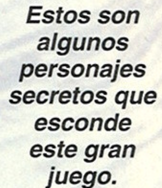


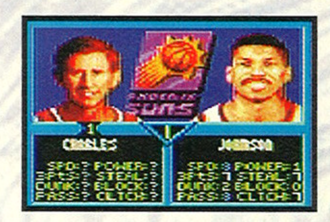









Estos son algunos personajes secretos que esconde este gran juego.



SNES - MEGA DRIVE

• • POWER UPS • •

Ya no será necesario anotar tres canastas seguidas para lograr fuego ante vuestros adversarios, bastará con que introduzcáis la siguiente combinación justo antes de que comience el partido, ABAJO, DERECHA, DERECHA, B, A, IZQUIERDA. Si queréis incrementar la potencia de vuestros empujones, pulsad ABAJO, DERECHA, A, B, A, DERECHA, ABAJO. El turbo es imprescindible y con este código podréis evitar que se consuma: B, B, B, A, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA. Recordad, todos los códigos deben introdicirse antes del salto inicial.





SNES - MEGA DRIVE

• • NUEVO TORNEO • •

Aún no he terminado. Los jugadores más aguerridos del torneo, tras derrotar a los 27 equipos de la NBA, se encontrarán que, al seguir, las cosas han cambiado ligeramente. Los equipos contrarios gozan de mayor habilidad, tanto al anotar como al robar el balón. La formación de los *rookies* ha sido sustituida por el All Stars, un equipo muy difícil de batir en la cancha. Además existen nuevos jugadores pertenecientes al grupo de programación, y varios familiares cercanos a sus respectivos componentes. Merece la pena intentarlo, muchachos.

X-MEN

SUPER NINTENDO

• • PASSWORDS • •

Algunos de los componentes de la Patrulla X han sido enviados a Genosha Island. Su misión es destruir la base construida por Magneto, antes de lanzar un ataque a los humanos para lograr su enfrentamiento contra los mutantes. Cada unos de los personajes ha de acabar con una zona de las instalaciones para expulsar a este siniestro personaje. Estas claves os serán de gran ayuda.















MEGA DRIVE

• • MODO GORE • •

La versión de este juego de lucha para *Mega Drive* escondía una opción secreta que os permitirá ver la sangre durante los combates. En la pantalla de opciones introducid el siguiente código: A, B, C, C, B, A. El logo parpadeará confirmando que el truco ha funcionado. Comenzad el juego y comprobaréis que la lucha ha adquirido mayor realismo.







SUPER NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY *

- **80E9BC60:** Permite usar el AR.
- **7E057706:** Vidas infinitas.
- **7E057B63:** Cada banana recogida es una vida.
- **7E057F01:** Tener siempre la G.
- **7E057F02:** Tener siempre la N.
- **7E057F04:** Tener siempre la O.
- **7E057F08:** Tener siempre la K.

LION KING

- **7E200404:** Energía infinita.
- **7E200210:** Rugido inagotable.
- **7FFF9E0X:** Selección de nivel.
- **7E200001:** Empezar como Simba adulto.
- **7FFF9C02:** Vidas infinitas.

MICKEY MANIA

- **7E060804:** Energía infinita.
- **7E013738:** Inmunidad.
- **7E060E05:** Vidas infinitas.
- **7E060C63:** Canicas infinitas.

EARTHWORM JIM

- **7E662338:** Disparos ilimitados.
- **7E662938:** Energía infinita.
- **7E67D022:** Súper salto.
- **7E512AXX:** Selección de nivel (00-1A)

STREET RACER

- **7E16F110:** Turbos infinitos.
- **7E182100:** Para no sufrir daños.
- **7E1BCF01:** Vueltas infinitas.

SUPER BOMBERMAN 2

- **7E1C6C04:** Vidas infinitas.
- **7E5E1239:** Tiempo infinito.

SUPER STREET FIGHTER II

- **7E0GE104:** Lanzar huracanes con el botón del puñetazo fuerte.

INCREDIBLE HULK

- **7E071863:** Energía infinita.
- **7E00C003:** Vidas infinitas.
- **7E00BC01:** Cápsulas infinitas.

* Sólo ACTION REPLAY II.





KID KLOWN CRAZY CHASE

SUPER NINTENDO

• • SELECCION NIVEL • •

Kemco nos ha sorprendido con un título de gráficos y animaciones geniales. Sin embargo, la dificultad puede resultar agobiante al principio. Para solucionar este problema y visitar los cinco niveles que contiene el cartucho, he aquí un sensacional truco. En el pad del segundo jugador presionad L, después R, mantenedlos apretados y repetid lo mismo en el pad del primer jugador. Con los cuatro botones pulsados, elegid el nivel donde deseáis comenzar vuestra aventura en función a la siguiente lista, teniendo en cuenta que debéis pulsarr en ambos pad:





Nivel 2: BOTON A
Nivel 3: BOTON B
Nivel 4: BOTON X
Nivel 5: BOTON Y



EARTHWORM JIM

SUPER NINTENDO

• • PROGRAMADORES • •

El gusano espacial, protagonista de este sensacional cartucho, no para de darnos sorpresas. En esta ocasión se trata de un menú secreto, las caras del grupo programador y una pantalla donde podréis contemplar los diferentes tipos de peinados que se gasta Nick Jones, el responsable de la programación del juego para ***Super Nintendo***. Pausad el juego y presionad IZQUIERDA y A. Soltad ambos botones para introducir la siguiente secuencia: B, X, A, A, B, X, A. El juego desaparecerá de la pantalla, apareciendo en su lugar una foto del equipo de programación. Después veréis a Earthworm Jim para finalmente encontraros ante un me-



nú secreto con selección de nivel, inmunidad y una opción que os permitirá ver cada fase en su totalidad, dirigiendo el *scroll* con el control pad. Si vuestra curiosidad no tiene límites, pulsad Y, A, B, B, A, Y, A, B y podréis observar al popular y extravagante Nick Jones.



DEMON´S CREST

SUPER NINTENDO

• • SUPER PASSWORDS • •

Este código, según fuentes bien informadas, pondrá a vuestra disposición todos los poderes y el libre acceso a todos los lugares del mapeado, sin que sea necesario ir adquiriéndolos a lo largo del juego. Además, podréis transformaros en cualquiera de las formas que adopta esta camaleónica gárgola, gozando de las habilidades que posee cada una de ellas. Este truco no es recomendable para aquellos jugadores que deseen disfrutar plenamente de una aventura en toda regla con DEMON'S CREST.

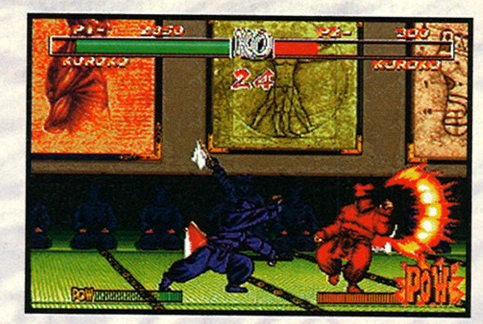
Q F F F
K N R R
D D L R
X G T Q

SAMURAI SHODOWN II

NEO GEO CD

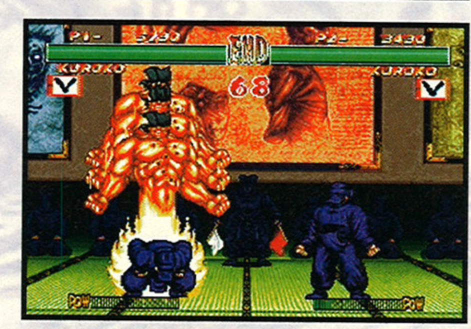
• • ESCOGER ARBITRO • •

El juego de lucha por excelencia, **SAMURAI SHODOWN II**, para *Neo Geo CD* no deja de sorprendernos. ¿Qué es lo que hemos descubierto ahora? Pues bien, existe la posibilidad de elegir a un nuevo personaje dentro del juego, nada más y nada menos que al árbitro Kuroko. Para conseguirlo será imprescindible escoger la modalidad de dos jugadores y, en la pantalla de selección de personajes, añadir esta combinación: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO, DERECHA y A. Ya estáis en disposición de enfundaros las vestiduras de Kuroko.









SUPER BOMBERMAN 2

SUPER NINTENDO

• • CODIGOS EXPLOSIVOS • •

El lanzamiento al mercado de este cartucho supuso una avalancha de jugabilidad y diversión. Para aumentar la tensión al máximo hemos conseguido un password (5656), cuyos efectos repercutirán en vuestros agarrotados dedos al acceder a una modalidad de Sudden Death (muerte súbita). Cuando falten 30 segundos y aparezca el mensaje HURRY UP! en pantalla, los bloques que van invadiendo el escenario no pararán hasta rellenarlo por completo. En el modo normal de juego, también hay unos cuantos códigos para llegar hasta los últimos niveles con todos los poderes. Aquí los tenéis:

FASE 1: 1111
FASE 2: 5462
FASE 3: 6763
FASE 4: 8784
FASE 5:........... 6925



MEGA DRIVE

JUNGLE BOOK
- FFFAD40033: Vidas infinitas.
- FFF9BE0035: Tiempo infinito.

LION KING
- FFCCEF0003: Vidas infinitas.
- FFCCF70004: Energía infinita.

MICKEY MANIA
- FF04670004: Vidas infinitas.
- FF046F0004: Inmunidad.

PROBOTECTOR
- FFFA0C0003: Vidas infinitas.

SONIC & KNUCKLES
- FFFE120009: Vidas infinitas.
- FFFE180099: Continues infinitos.
- FFFE210063: Anillos infinitos.
- FFFFE00001: Selección de nivel. Tendréis que pulsar A y Start simultáneamente.
- FFFE240005: Tiempo infinito.

SUBTERRANIA
- FF0123000A: Misiles infinitos.
- FF03B000XX: Reemplaza XX por el nivel elegido.

URBAN STRIKE
- FF10D70064: Reserva de fuel inagotable.

DYNAMITE HEADDY
- FFE8ED0003: Vidas infinitas.
- FFEE0B00E0: Headdy siempre invisible.

CHAOS ENGINE
- FF094500FF: Dinero infinito.
- FF096300XX: Reemplaza XX para elegir nivel.
- FF41140006: Arma especial jugador 1.
- FF418A0006: Arma especial jugador 2.

SYLVESTER & TWEETY
- FF95640000: Energía infinita.

KILLER INSTINCT promete ser uno de los lanzamientos más espectaculares para Ultra 64. Mientras tanto, tendréis que conformaros con disfrutar de su magia y jugabilidad en las salas recreativas. Para que le saquéis el máximo partido, hemos confeccionado una guía completa de todos los golpes, combos y ataques especiales de los diez personajes de este juego.

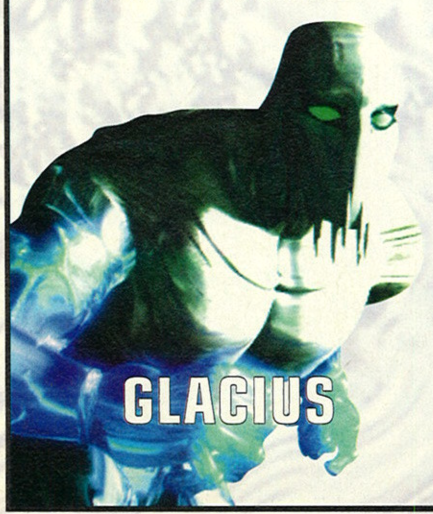


Fireball: ↓ ↙ ← MEDIUM PUNCH
Tail slap: → ↘ ↓ ↙ ← FIERCE KICK
Fire Breath: → ↓ ↙ FIERCE PUNCH
Dash: CARGA ← → PUNCH
Leaping talons: CARGA ← → KICK
Spinning tail: → ↘ ↓ KICK
Combo breaker: CARGA ← →FIERCE KICK
Fatality 1: ← ↙ ↓ ↘ → MEDIUM PUNCH
Fatality 2: ← ← ↙ ↓ ↘ → MEDIUM KICK
Ultra: CARGA ← → QUICK KICK



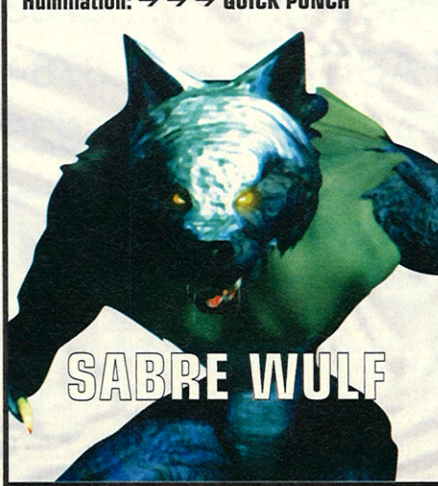
RIPTOR

Shoulder slam: CARGA ← → PUNCH
Morph port: ← ↙ ↓ ↘ → QUICK KICK
Morph Punch: ← ↙ ↓ ↘ → FIERCE KICK
Snowball: ↓ ↘ → PUNCH
Ice pick: → ↘ ↓ QUICK PUNCH
Combo breaker: ← ↙ ↓ ↘ → QUICK PUNCH
Fatality 1: ← ← ← FIERCE KICK
Fatality 2: ← ↙ ↓ ↘ → MEDIUM PUNCH
Fatality 3: → ↘ ↓ ↙ ← MEDIUM KICK
Ultimate: → ↘ ↓ ↙ ← QUICK PUNCH
Ultra: CARGA ← → FIERCE PUNCH



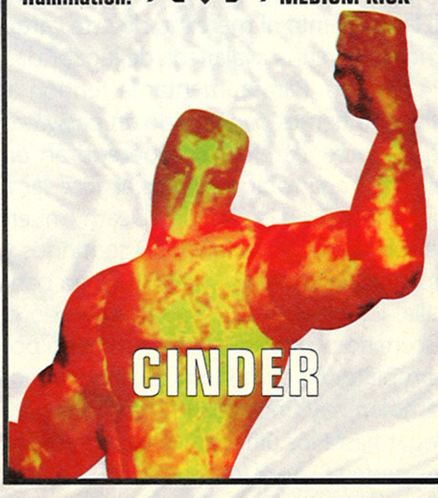
GLACIUS

Spinning claws: CARGA ← → PUNCH
Rolling claw: CARGA ← → QUICK KICK
Uppercut dash: CARGA ← → MEDIUM KICK
Leaping lunge: CARGA ← → FIERCE KICK
Flaming bat: ↓ ↘ → PUNCH
Howl: → ↘ ↓ FIERCE KICK
Combo Breaker: CARGA ← → MEDIUM KICK
Claw fatality: ← ← ← MEDIUM KICK
Fatality 2: ← ← → MEDIUM PUNCH
Ultimate: ← ↙ ↓ ↘ → FIERCE PUNCH
Ultra: ← → QUICK KICK
Humiliation: → → → QUICK PUNCH



SABRE WULF

Inferno: → → KICK
Flaming comet: → → PUNCH
Flaming palm: ← ← QUICK PUNCH
Flip kick: → ↓ ↘ KICK
Invisibility: → ↘ ↓ ↙ → FIERCE PUNCH
Anti-projectile: → ↘ ↓ ↙ → MEDIUM PUNCH
Combo breaker: → ↓ ↘ MEDIUM KICK
Melt fatality: ← ← ← MEDIUM PUNCH
Fatality 2: ← ↙ ↓ ↘ → QUICK KICK
Ultimate: → ↘ ↓ ↙ → MEDIUM KICK
Ultra: CARGA ← → FIERCE PUNCH
Humiliation: → ↘ ↓ ↙ → MEDIUM KICK



CINDER

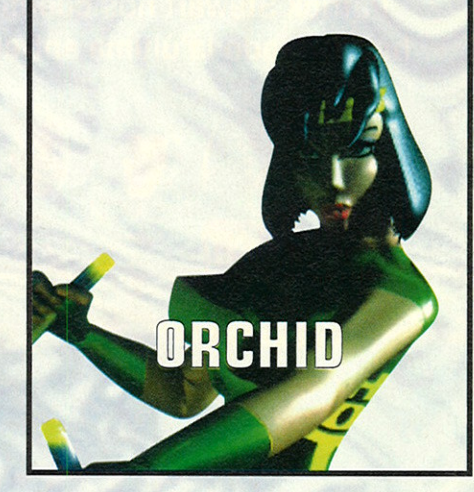
Flaming Phoenix: ← ↙ ↓ ↘ → KICK
Spinning Tomahawk: CARGA ← → PUNCH
Flying Mohawk: → ↘ ↓ ↙ ← PUNCH
Tomahawk Dive: → ↘ ↓ ↙ ← FIERCE PUNCH (EN EL AIRE)
Combo Breaker: ↓ ↙ ← MEDIUM PUNCH
Rain Dance fatality: ↓ ↘ → FIERCE PUNCH
El Guapo fatality: → ↓ ↙ FIERCE KICK
Ultimate: → ↘ ↓ MEDIUM KICK
Ultra: CARGA ← → QUICK PUNCH



Aura bolt: ↓ ↘ → PUNCH
2 aura bolt: ← ← ↙ ↓ ↘ → PUNCH
3 aura bolt: → ← ← ↙ ↓ ↘ → PUNCH
Far teleport: ← ↓ ← KICK
Near teleport: ← ↓ ← PUNCH
Claw uppercut: → ↓ ↘ PUNCH
Projectile reflection: ↓ ↘ → PUNCH
Electric slide: CARGA ← → KICK
Eye bolt: → ↘ ↓ FIERCE KICK
Combo breaker: → ↓ ↘ FIERCE PUNCH
Fatality 1: ← ↙ ↓ ↘ → FIERCE KICK
Fatality 2: → ↓ ↙ FIERCE PUNCH
Ultimate: → ↘ ↓ ↙ ← MEDIUM KICK
Ultra: → ↓ ↘ QUICK PUNCH
Humiliation: ← ↙ ↓ ↘ → MEDIUM KICK



Laser shuriken: ↓ ↘ → PUNCH
Cougar morph: CARGA ← → PUNCH
Helicopter kick: CARGA ← → KICK
Backflip kick: ← FIERCE KICK
Helicopter blade: → ↘ ↓ ↙ MEDIUM PUNCH
Spinning dash: → ↘ ↓ ↙ FIERCE PUNCH
Combo breaker: CARGA ← → FIERCE KICK
Carry on fatality: ← ← → → QUICK PUNCH
Fatality 2: → ↘ ↓ ↙ ← QUICK KICK, FIERCE KICK
Ultimate: → ↘ ↓ MEDIUM KICK
Ultra: CARGA ← → MEDIUM PUNCH
Humiliation: ← ↙ ↓ ↘ → FIERCE PUNCH



Swinging Backfist: CARGA ← → QUICK PUNCH
Rolling punch: CARGA ← → MEDIUM PUNCH
Lunging punch: CARGA ← → FIERCE PUNCH
Short flying knee: CARGA ← → QUICK KICK
Vertical flying knee: CARGA ← → MEDIUM KICK
Long flying knee: CARGA ← → FIERCE KICK
Winding uppercut: PULSAR FIERCE PUNCH, ← ↓, SOLTAR FIERCE PUNCH, Y PULSAR DE NUEVO FIERCE PUNCH.
Combo breaker: CARGA ← → MEDIUM KICK
Fatality 1: ← → → MEDIUM PUNCH
In yer face fatality: → ↘ ↓ ↙ ← FIERCE KICK
Ultra: CARGA ← → FIERCE PUNCH



Absorb projectile: APRETAR ← QUICK PUNCH
Shield charge: → → PUNCH
Teleport(front): ↓ ↓ ↓ FIERCE PUNCH
Teleport(back): ↓ ↓ ↓ FIERCE KICK
Glowing blade: CARGA ← → MEDIUM PUNCH
Flaming skull *: ↓ ↘ → PUNCH
Slide: ↓ FIERCE KICK
Combo breaker: ↓ ↓ ↓ MEDIUM PUNCH
Grave fatality: ← ← ← MEDIUM KICK
Fatality 2: → ← ← → QUICK KICK
Ultra: ← ↙ ↓ ↘ → FIERCE PUNCH
Humiliation: ← ↙ ↓ ↘ → FIERCE KICK

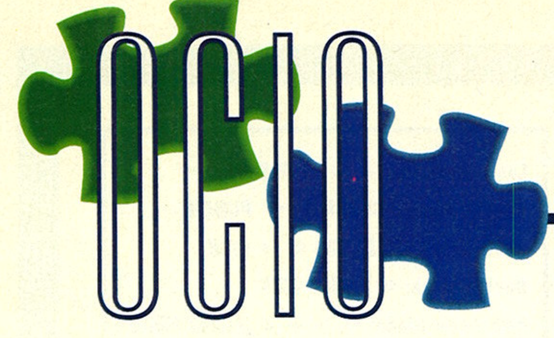
* Tras bloquear un ataque especial con Absorb projectile.



Endoku: ↓ ↘ → PUNCH
Uppercut: → ↓ ↘ PUNCH
Flying heel kick: ↓ ↙ ← KICK
Blade swipe: → ↘ ↓ FIERCE PUNCH
Combo breaker: CARGA ← → FIERCE KICK
Fatality 1: ← → → QUICK PUNCH
Fatality 2: ← ← → → MEDIUM PUNCH
Ultimate*: ↓ ↘ → FIERCE PUNCH
Ultra*: → ↘ ↓ QUICK KICK
Humiliation#: → ↘ ↓ ↙ ← MEDIUM KICK

* Sólo durante los combos.
Sólo con barra de energía en verde.





CINE

La continuidad de Star Trek está asegurada

Va a ser una de las grandes películas del año. Gracias a las conversiones para Game Boy, Mega Drive y Super NES, los aficionados a las consolas hemos hecho nuestra esta serie. Patrick Stewart nos cuenta en exclusiva los secretos que han rodeado la última entrega de este clásico de la pantalla.

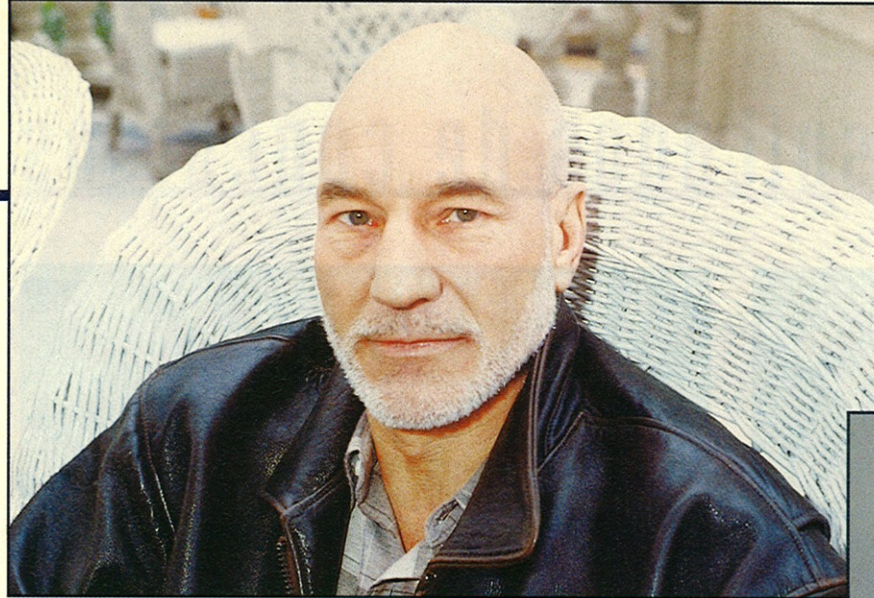


Patrick Stewart es un veterano actor británico, especialista en Shakespeare que, sin embargo, ha conocido el éxito gracias a una serie televisiva norteamericana: *Star Trek: The next generation.* En ella interpreta al **capitán Picard.** En este filme ha hecho su debut como director, y ahora es el protagonista de la primera entrega de esta saga en la pantalla grande.

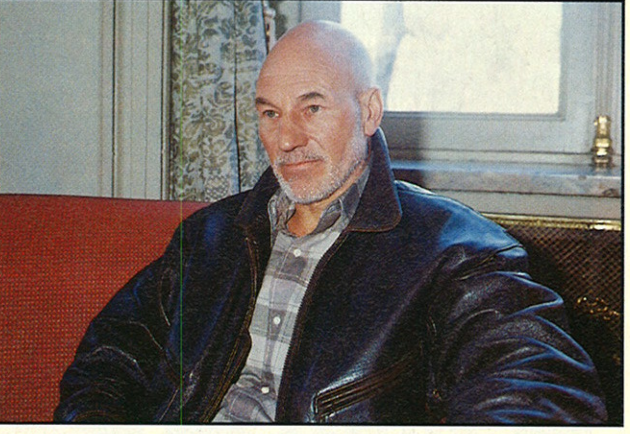
S.J.- El éxito parece asegurado, porque se ha convertido en la película más taquillera de la historia en Gran Bretaña durante los primeros cuatro días y la cuarta en Alemania. Sólo en estos dos países recaudó en los primeros cuatro días siete millones de dólares. ¿Una forma segura de prolongar el éxito de la pequeña pantalla?

P.S.- El cine busca preferentemente la cara comercial. Paramount consiguió con la serie ganancias por valor de billones de dólares, y no era lógico cortar una fuente de ingresos de tal calibre. Aunque la nuestra concluyó hace









Patrick Stewart es un veterano actor británico que ha hecho su debut como director en la nueva entrega de la saga Star Trek, que promete ser uno de los grandes éxitos del año.

tres años, habrá Star Trek en televisión por mucho tiempo. En estos momentos dos series más continúan la tradición.

S.J.- ¿El éxito del filme se basa en una maniobra tan comercial como el hecho de haber reunido a la tripulación inicial, y a la que tomó su relevo?

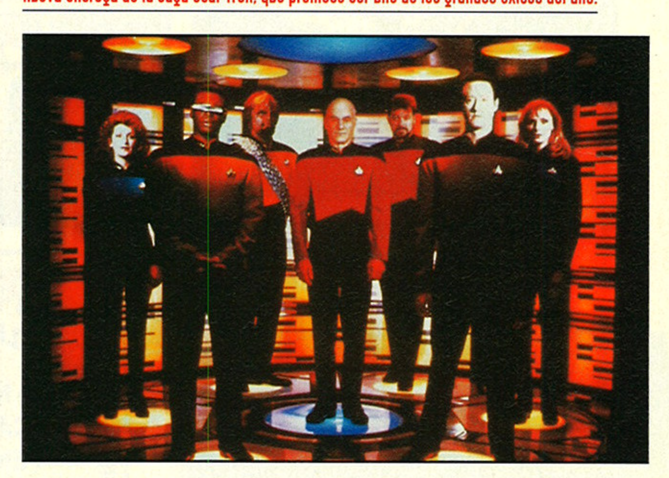
P.S.- Particularmente, me pareció vulgar e insensible borrar de golpe al equipo original y habitar su espacio. Sin el trabajo de los anteriores, nosotros no significaríamos nada. Esta es una película de transición, y por eso se pasa la antorcha de unos a otros. Me alegro que haya un momento en que ***Kirk*** *da el relevo a* ***Picard.*** *Como pretendientes al trono, lo hemos hecho con respeto; después, ya vendrán más películas.*

S.J.- Sin embargo, se echan en falta personajes como el famoso **Mr. Spock** de **Leonard Nimoy**...

P.S.- No conozco los detalles, pero me duelen las ausencias. Sé que existieron negociaciones, incluso para que ***Nimoy*** *dirigiera la película. Todos los personajes pioneros aparecían en el guión original, y desconozco si se produjeron problemas de celos o de otro tipo.*

S.J.- ¿Se considera un embajador de **Shakespeare** en las estrellas?

P.S.- Es un título demasiado grandioso para mí, pero algo hay. No era mi idea que ***Picard*** *fuese un amante de* ***Shakespeare,*** *pero los guionistas quisieron que en el Enterprise figurasen sus obras y ahora resulta que he ganado cientos de miles de lectores, porque siempre hay alguien que me pide que recite algo suyo. Tengo muchas cartas de profesores agradecidos.*



resultados de concursos

CONCURSO PHILIPS

Los afortunados ganadores
de los 4 lotes han sido:

Guillermo Fernández Imaz (Málaga)

Antonio Medina Reinón (Murcia)

Jairo Muñoz Muñoz (Lérida)

Raúl Pinilla Rubio (Zaragoza)

CONCURSO NEO - GEO

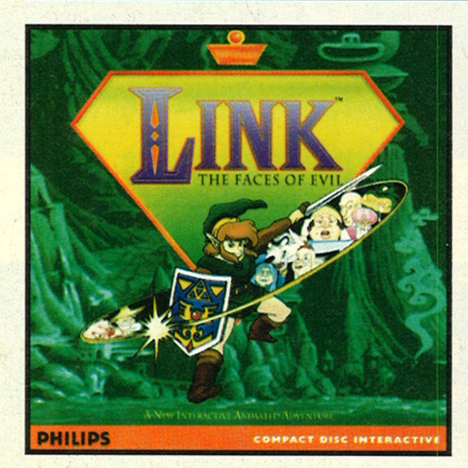
Los afortunados ganadores de las cuatro consolas
con sus respectivos juegos han sido:

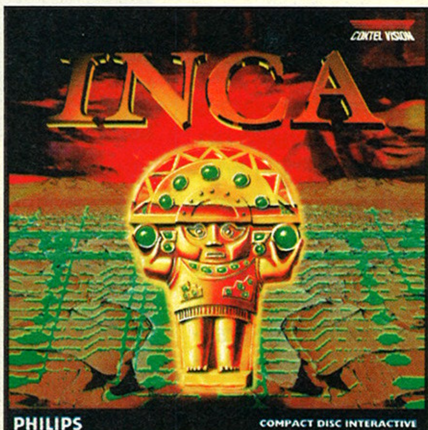
Emilio Rico Pereira (La Coruña)

Arturo Peña Pazos (Madrid)

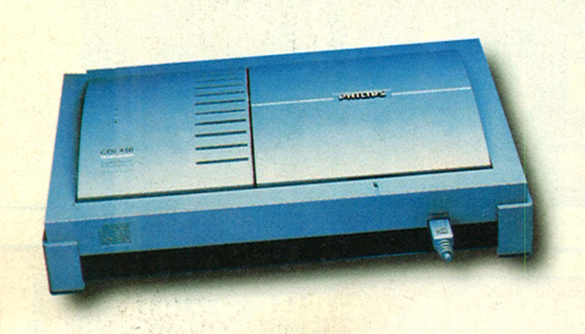
Fernando Bellver Chango (Madrid)

Ricardo Rodríguez Martínez (Vizcaya)











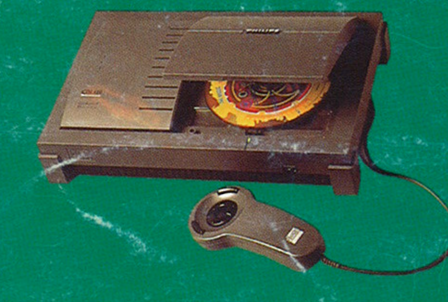


CHAOS CONTROL

Sólo tú puedes dirigir las operaciones de combate contra los extraterrestres Kesh Rhan. Estás en "Chaos Control", el juego de CD-i con el que puedes vivir una aventura trepidante a través de universos de imágenes sintetizadas a pantalla completa. Defiéndete en Manhattan, viaja al corazón de un ordenador de realidad virtual, sal del laberinto cargado de explosivos, y enfréntate a la nave nodriza más poderosa de la galaxia. ¡No hay tiempo que perder!.

Este juego necesita adaptador de video digital. También disponible en CD-ROM PC.

Si quieres saber más sobre el CD-i, o sobre nuestros juegos, infórmate en el (91) 530 07 77.











Un sólo reproductor. Infinitas posibilidades.






PARA HARRY Y LLOYD CADA DIA ES UN DESMADRE.
JIM CARREY
JEFF DANIELS
2 TONTOS MUY TONTOS
NEW LINE CINEMA PRESENTA EN ASOCIACION CON MOTION PICTURE CORPORATION OF AMERICA UNA PRODUCCION BRAD KREVOY/ STEVE STABLER/ CHARLES B. WESSLER UNA PELICULA DE FARRELLY BROTHERS JIM CARREY
JEFF DANIELS "DUMB AND DUMBER" LAUREN HOLLY KAREN DUFFY MIKE STARR CHARLES ROCKET y TERI GARR DISEÑO DE VESTUARIO MARY ZOPHRES MUSICA SUPERVISADA POR DAWN SOLER MUSICA DE TODD RUNDGREN
PRODUCTORES EJECUTIVOS GERALD T. OLSON, AARON MEYERSON CO PRODUCTORES BOBBY FARRELLY TRACIE GRAHAM-RICE BRADLEY THOMAS EDITADA POR CHRISTOPHER GREENBURY DISEÑO DE PRODUCCION SIDNEY J. BARTHOLOMEW JR. DIRECTOR DE FOTOGRAFIA MARK IRWIN C.S.C.A.S.C.
ESCRITA POR PETER FARRELLY & BENNETT YELLIN & BOBBY FARRELLY PRODUCIDA POR CHARLES B. WESSLER, BRAD KREVOY y STEVE STABLER DIRIGIDA POR PETER FARRELLY
Aurum
MOTION PICTURE CORPORATION OF AMERICA
DOLBY STEREO EN CINES SELECTOS
BANDA SONORA DISPONIBLE EN BMG BERTELSMANN MUSIC GROUP
NEW LINE CINEMA
COLUMBIA TRISTAR FILMS DE ESPAÑA, S.A.
LA BANDA SONORA INCLUYE LOS SIGUIENTES TEMAS: BUTTHOLE SURFERS, THE PROCLAIMERS, DEEE-LITE, GREEN JELLY, DEADEYE DICK, ECHOBELLY, PETE DROGE, THE PRIMITIVES, GIGOLO AUNTS, THE LUPINS, WILLI ONE BOOD AND BRET REILLY